MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

най-четеното списание за компютърни игри в България

МАЛКО МАЛКИ НАГРАДКИ ОТ MG :o)~

PENTIUM III 800 Mhz
+ 3 професионални джойстика
+ 1 RIVA TNT2
+ 2 пейджъра
+ 5 абонамента за 2001 със CD
+ 5 Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye

#26 [76стр.] +1 CD

baldur's gate 2: s.o.a. [10/10]

metal gear solid [9/10]

icewind dale [9/10]

+ [DEMO] crimson skies
+ [DEMO] metal gear solid
+ [DEMO] starfleet command 2
+ [DEMO] escape from monkey island

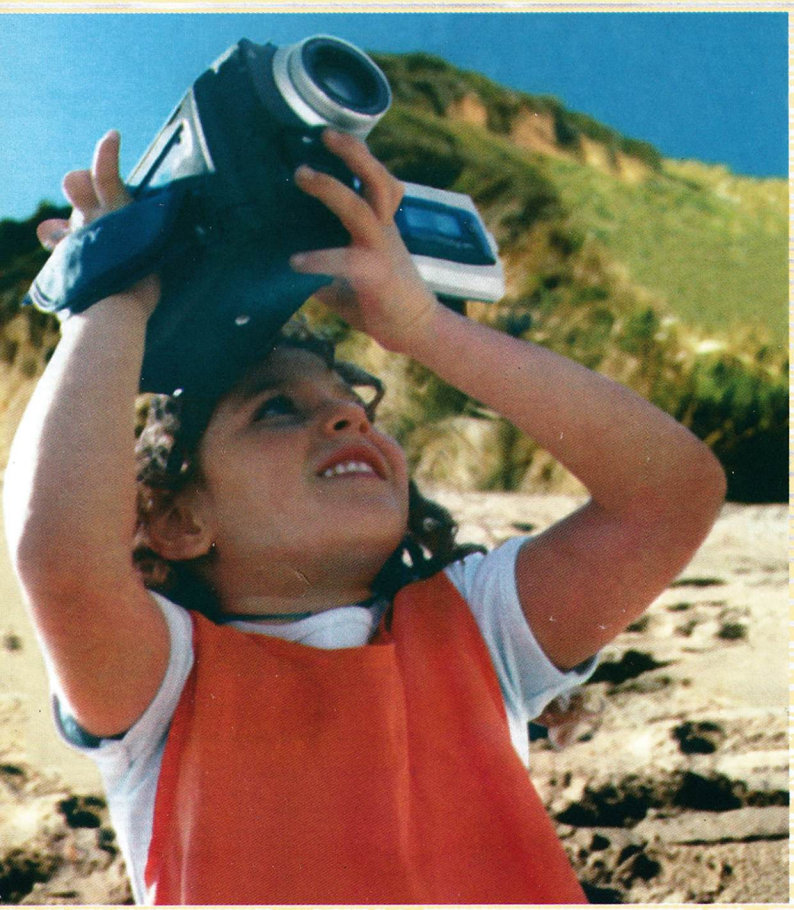
] ОКТОМВРИ / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв.
] Цена без CD: 2.70лв.

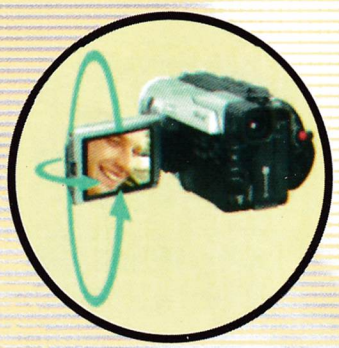
sony style

ROTATING SCREEN

По-добра гледна точка

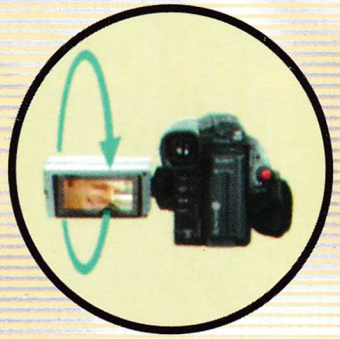
Подвижният LCD монитор на нашите Vision камери Ви позволява да изследвате своя свят от всички ъгли. Снимките над главата или от хълбок и автопортретите вече не изискват олимпийска гъвкавост от ваша страна. Просто насочете и гледайте как се развива действието.
А този многопозиционен визьор действа и като екран за възпроизвеждане в движение и у дома.





Vision.
Вместо да стоите като вързан с око на визьора, просто отворете LCD монитора, завъртете го в най-удобното положение и снимайте.

Огледален режим.
Хората, които снимате, могат да се виждат на монитора. Това събужда актьора, дори и у най-срамежливите! Идеално за автопортрети с режима самоснимачка на Vision.



Филмиране от висок и нисък ъгъл.
Снимайте над множеството или вижте света през очите на дете.

Незабавно възпроизвеждане.
Преживейте страхотните моменти от филма отново, докато сте във ваканция, на купон и дори в уютна палатка, разпъната сред пустошта.

www.sony-europe.com
тел.: 581 646; 958 1215

SONY

SONY 2

NO EXIT

Diablo II [2] 56-58

MASTER GAMES

InBrief 2-4
Games&Movies - Romeo Must Die 46
Games&Movies - Star Trek 2 46
Made In BG 65
UFO 59
AbsoluteBeginners - Monitors [2] 54-55
Internet Story 45
TechnoMBox 47

MASTER GAMES CD #26

+++ cheats +++ patches +++ solutions +++ faq's +++ programs +++ hot game news

DEMOS: Metal Gear Solid, Breakout, Close Combat: Invasion Normandy, Crimson Skies, Deep Fighter, Frogger 2, NHL 2001, StarFleet Command 2, Sidney 2000, Escape From Monkey Island

SHAREWARE: Axialis AX-CDPlayer, Cowon Jet-Audio, Netscape 6 PR3, FlashGet, Download Accelerator, Napster, WinZip 8.0, Virtual Game Station, mIRC (32-bit) 5.8, Fraps, WarrenView, FLASH 5.0, QuickTime, Global DiVX Player, Flask Mpeg, DVD-AutoPlayer, Norton Utilities 2001

HARD-SOFT WARE

Intel Willamette 60-61

EVERGREEN

Pong 64

SONY PLAYSTATION

Final Fantasy 9 48
Legent of Zelda: Majora's Mask 49

HOT-GAMES

Metal Gear Solid 18-19
IceWind Dale 20-21
Carmageddon TDR 2000 22-23
Baldur's Gate II: Shadow of the Amn . 24-26
Sanity: Aiken's Artifact 27
Delta Force 3: Land Warrior 28-29
HomeWorld: Cataclysm 30, 35
Star Trek: New Worlds 36-37
Star Trek DS9: The Fallen 38-39
Roller Coaster Factory 40
FAPL Football Manager 2001 42-43

TOP-NEWS

In Cold Blood 5
Diablo II Expansion 6
C&C Red Alert 2 7
Myst III Exile 8
Tomb Rider V: Chronicles 9
Commandos 2 10-11
Mafia 12-14
M&M The Art of Magic 15
No One Lives Forever 16-17

TOP-SECRETS

Tips&Tricks 62-63

RENEWED

Half-Life Counter Strike [2] 50-52
The Sims Livin' Large 53

graphic design & pre-press: Ch. Popov
add. graphic design: Antonia Koshnicharova

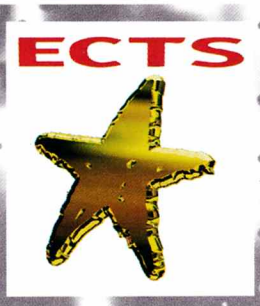
Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg
www.master-games.com

Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2;
Реклама: Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730 015

PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИПЛИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Диди, Andrew, Joz, Ana-Toni MoreGOTTT, VooDoo Man, Christian, БамНик, Cali, Стефан, Svetlinko, Warden, Пецата*

ECTS е основното търговско шоу за продуктите на развлекателната индустрия в Европа. То се организира от CMP Europe Ltd., в миналото известна като Miller Freeman. ECTS тази година отпразнува единадесетата си годишнина. Миналата година Grand и National Halls в Olympia бяха посетени от 21000 посетители, включително 2000 журналисти и 250 изложители. Предварителните регистрации за 1999 година бяха 14 процента. Шоуто всяка година отбелязва значителен растеж откъм посетители и участници като тази година само журналистите бяха повече от 2400 - с 20% повече от миналата година! Следващият ECTS ще се проведе в ExCeL, London на 2 - 4 Септември 2001.



Производителите на компютърни игри отново демонстрираха своите последни проекти и постижения. В този брой ще ви представим три от фирмите, които направиха голямо впечатление на изложението.

JoWooD

История на компанията

JOWOOD е създадена през 1995 г. За тази нагледно скромна петилетка след раждането си обаче компанията се установи на пазара на компютърни игри като един от лидерите за немскоговорящия пазар. JOWOOD разработва предимно сложни симулации и стратегии за PC. Досега всяко заглавие на компанията, пуснато на пазара, е стигало до челните места в класации. Но дали и занапред ще бъде така? Официална уеб-страница: **www.jowood.com**

Flesh & Blood

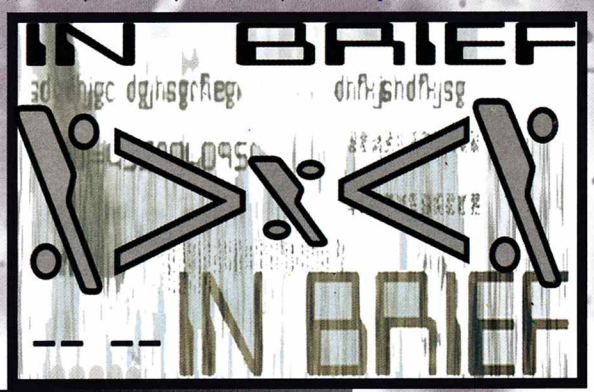
Във FLESH & BLOOD играчът управлява една от следните алтернативи: Templers (християнски рицарски орден) или Sarazens (армия от арабския свят). Мисията, възможните екипи и сюжетът на играта зависят от това на чия страна играете. При Темплиерите кампанията се развива между 1132 и 1147 г. от нашата ера и реалистично отразява европейския стил на живот по това време. Мисията ви е да съберете шест свещени обекта на Исус Христос, завладявайки различни държави в Европа и Близкия изток. Като лидер на Сарацините пък се превъплъщавате в ролята на египетския войн Байбарс, който наистина е съществувал и се е подвизавал из арабския свят около 1255 г. Задачата ви в този случай е да се борите с враговете, които окупират ислямските държави. Освен това в Средиземноморието се налага да воювате и с неприятели от Персия и Монголия. **Всяка** кампания има управленческа и бойна част. Управленческата е тази, която се отнася до военната стратегия - управлявате земята и хората си, сторите нови замъци, т.е. играете типична бизнес-симулация. Битките от своя страна предлагат тактически маневри в реална 3D атмосфера. Това включва сблъсъци на бойно поле, където двете противникови армии воюват, докато рухне и последният воин на някоя от тях. Противниковите замъци пък се завладяват чрез употребата на различни помощни средства и устройства. Хубавото в цялата тази схема е, че мисиите и нивата, които трябва да изпълните, са независими и можете да ги играете в произволен ред. **Въпреки** че все още е рано да се говори за графичните и звуковите качества на играта, информацията до този момент дава основания да очакваме, че FLESH & BLOOD ще е нещо повече от обикновена стратегия. Голямата детайлност на реалните събития и персонажи ще обогати историческите знания на играчите - нещо, което наистина заслужава адмирации. **Издател**: JoWooD **Производител**: Boris Games **Жанр**: стратегия **Платформа**: PC **Езици**: немски, английски, френски, испански, италиански, руски, китайски, японски, корейски **Дата на излизане**: средата на 2001 г.

Alien Nations 2

Основни данни за продължението на хитовото заглавие ALIEN NATIONS: [] ALIEN NATIONS 2 позволява на играчите да изпълнят поставените им задачи по два различни начина. Докато биткаджиите ще се опитат да завладеят света по стереотипен начин, миролюбивите геймъри ще се пробват да обединят всички нации. Тази възможност е включена поради желанието на много от игралите ALIEN NATIONS. [] В продължението всяка нация се състои от различни племена, което внася нов стратегически аспект в играта. Играчът управлява едно от племената и целта му е да задоволи точно това племе. Щом успеете да направите това, голяма част от членовете на останалите племена се присъединяват към вас. [] В момента, в който имате нужда от нещо, членовете на вашето племе ще го свършат за вас, стига само точно тогава да не си почиват или спят. Разбира се, не очаквайте нужната помощ, ако те не са доволни от условията, в които живеят. [] Членовете на племето ви вече сами строят къщите си. Това обаче става при наличието на достатъчно място и задоволителни условия за живот и ако в близост няма военна база. [] Всяко същество има специфични навици и държание, което внася допълнителен реализъм и живец в атмосферата. [] Цикълът ден/нощ е стратегически компонент в играта. [] Реалистичен прираст на населението - когато условията не са благоприятни и племето ви не върви на добре, мъжете и жените не желаят да имат потомство. [] Различието между отделните хора е голямо; всеки си има собствени специфични възможности и качества. [] Значително по-добра е графиката и по-прецизно са изпипани детайлите. [] Наблегнато е на строителството в играта, което допълнително я разграничава от поредицата SETTLERS. [] Повече са разнообразните трудни мисии. **Издател**: JoWooD **Производител**: JoWooD **Жанр**: строителна стратегия **Платформа**: PC **Езици**: английски, немски, френски, испански, италиански, руски, китайски, корейски, японски **Системни изисквания**: Windows 95/98, Pentium II 266 MHz, 32MB RAM, 4MB 3D Video-card, 4x CD-ROM, 240MB HDD **Дата на излизане**: до края на 2k.

Industry Giant 2

След големия успех на INDUSTRY GIANT, от който са продадени над 750 000 копия, крайно време беше да се появи дългоочакваното продължение INDUSTRY GIANT 2. Действието в този напълно обновен бизнес-симулатор започва да се развива в Америка в периода от края на XIX и началото на XX век. Търговията и икономиката варират от началото на индустриалната революция до времето на информационните технологии. Играчът, както и в първата игра, е в ролята на суперпредприемач, който се опитва да въведе глобална организация чрез управлението на ресурси, покупки, продажби и т.н. Предполага се, естествено, че наследникът предлага доста повече, отколкото има в INDUSTRY GIANT. **ОСНОВНИ ДАННИ ЗА ИГРАТА:** [] За пръв път играчите могат да взаимодействат с противниците си: да играят като отбор или един срещу друг. [] Играчът се сблъсква със значително по-голям обем ресурси и крайни продукти, включително ресурси, които зависят от времето. [] Сезонните изисквания карат играча внимателно да планира стопанисването на готовата продукция. [] Размяната на стоки може да се извърши чрез пазар. Информацията за наличните стоки е на разположение на играчите по всяко време. [] Има над 50 различни метода за транспорт: от обикновени пощенски коли до камиони, от парни до електрически локомотиви, както и множество различни кораби. [] Широкият климатичен спектър прибавя разнообразие и сложност на геймплея. [] Сградите и превозните средства са изключително детайлно изработени. **Издател**: JoWooD **Производител**: JoWooD **Жанр**: бизнес-симулация **Платформа**: PC **Езици**: английски, немски, френски, испански, италиански, китайски, корейски, японски **Дата на излизане**: до края на 2k.



THQ Inc.

История на компанията

THQ Inc. разработва и издава интерактивен, забавен софтуер за водещите хардуерни платформи за домашни потребители. Компанията понастоящем публикува заглавия за PlayStation, Nintendo 64, Game Boy и PC в повечето съществуващи игрови жанрове - например екшън, адвенчър, пистови симулатори, бойни игри, пъзели, RPG, симулации, спортни игри и стратегии. Освен това компанията се е заела и с производството на няколко заглавия за PlayStation 2, които ще се появят на пазара до края на годината. THQ има поделения в Австралия, Нова Зеландия, Австрия, Бразилия, Франция, Германия, Гърция, Италия, Холандия, Люксембург, Белгия, Норвегия, Португалия, Сингапур, Южна Африка, Испания, Тайван, както и в някои азиатски и латиноамерикански страни. През последните пет години компанията показва забележителен напредък в продажбите и регистрираната чиста печалба. През 1999 г. има приходи в размер на 32.9 милиона долара, докато през 1998 те са били "едва" 21.9 милиона. През 1999 продажбите на THQ са за 302.4 милиона долара - срещу 216.1 милиона за 1998, 89.6 милиона за 1997, 50.3 милиона за 1996 и 33.3 милиона за 1995. Статистиките за финансовото състояние на компанията показват, че и през 2000 г. THQ продължава да се развива и да запазва челното си място в индустрията на видеоигрите. Официалната уеб-страница: **www.thq.com**

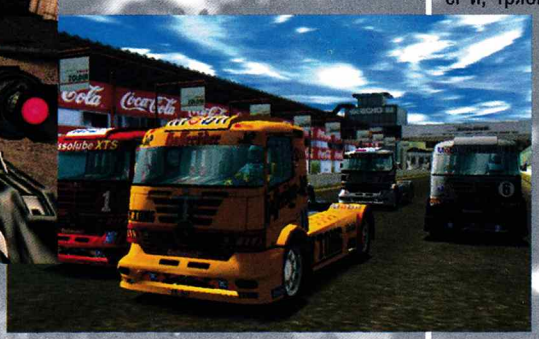
Mercedes Truck Racing

MERCEDES TRUCK RACING

Играта е пистов симулатор, базиран на енджина на BREAKNECK и използващ авторски права и лицензи на Мерцедес. Ще имате възможност да изпробвате вашите шофьорски умения от две гледни точки: first и third person. Разполагате и с голям брой разнообразни писти, на които да управлявате тези гигантски машини. Гигантски в случая означава, че всеки от камионите тежи около пет тона, има средно 12-литров двигател с мощност от порядъка на 1300-1400 конски сили и двоен турбокомпресор. Ако си мислите, че подобни машини се управляват лесно, жестоко се лъжете! MERCEDES TRUCK RACING е изключително напреднал и реалистичен камионен симулатор и със сигурност ще ви предложи много адреналин и приятни моменти. **ОСНОВНИ ДАННИ ЗА ИГРАТА:** [] До осем камиона в състезание [] Автентични Mercedes Benz камиони [] Точни копия на оригиналните писти от FIA - например Нюрбургринг в Германия, Каталуня в Испания, Ал Ринг в Австрия, плюс три забавни писти [] Всички отбори, участващи в реалния шампионат, заедно с пилотите им, спонсорите и всички официални статистически данни [] Визуално увреждане на камионите при сблъсъци и влияние от метеорологичната обстановка (дъжд, мъгла...) [] Възможност за игра в мрежа [] Детайлна информация за всяка писта с коментари от опитни професионални пилоти на камиони [] Бърз 3D енджин, базиран на професионален шофьорски опит [] Официален лиценз от Mercedes Benz. **Издател:** THQ **Производител:** Synetic **Жанр:** Racing **Платформа:** PC

Red Faction

От създателите на културата поредица FREESPACE(tm) се задава нов хит, наречен RED FACTION(tm). Вероятно всеки любител на firstperson-а се е питал какво ли ще стане, ако се развихри с управляеми моторни превозни средства, впечатляваща графика, убийствени оръжия, уникална околна среда и поглъщаща история. Със сигурност RED FACTION е заглавие, което всеки сериозен геймър трябва да притежава. Официалния адрес на играта е **www.redfaction.com** **ОСНОВНИ ДАННИ ЗА ИГРАТА:** [] Geo-Mod енджин - единственият first person с произволна геометрия в реално време [] Напреднала физическа симулация - поддържа геометрия на падащи частици и течности [] Земни, морски и въздушни превозни средства, които могат да се управляват [] Въвличаща и завладяваща история [] Специфични и екшън мисии [] Разнообразна околна среда, включваща невиждана досега в жанра природна обстановка [] Сенки и други глезотии за всички обекти [] Напреднало компютърно управление в 20 динамични 3D нива [] Деформация на скелета в реално време и невероятно гладки и плавни анимации [] Система на увреждания, базирана на локални щети [] Специфичен editor за нива - най-напредналият на пазара [] Поддръжка на multiplayer по LAN и TCP-IP. **Издател:** THQ Производител: Volition **Жанр:** First person shooter **Брой играчи:** 1+ multiplayer **Платформа:** PS2 и PC



Summoner

Поредното дело на създателите на поредиците DESCENT и FREESPACE е същински графичен брилянт в RPG жанра. SUMMONER има уникална външност, сложна и заплетена история и геймплей с екшън елементи. Действието в играта се развива сред оригинална фантастична обстановка. Summoner-ите са срутили империята и са предизвикали боговете. Почитат ги като спасители, но и се боят от тях като унищожители. С пръстени, отмъкнати от древните Khosani, те могат да извикват демони, дракони и стихии, но само най-силният от представителите им е способен да управлява злите сили, които освобождават. Джоузеф, един от последните оцелели summoner-и, трябва да контролира умело силата си. За да спаси своето кралство от унищожение, налага се той и приятелите му да пътешестват до изгубената империя на Икаемос, острова на монасите от Йона и горския лабиринт на Лингсан. Тяхното приключение за пръстените на summoner-ите е единствената надежда за спасение. **ОСНОВНИ ДАННИ ЗА ИГРАТА:** [] Уникално RPG с оригинални герои, сюжет и околна среда [] Прекрасен, изцяло 3D интерактивен свят с повече от 120 герои [] Забележителна графична технология, използваща пълните възможности на PS2 хардуера [] Играчите контролират едновременно в групата си до пет герои, които се виждат на екрана през цялото време [] Могат да се извикат и управляват до 16 различни създания по време на битка - например минотав-

ECTS

Какво ще бъде най-актуално за Коледа тази година: PlayStation 2, Pokemon, Metal Gear Solid 2, FIFA 2001, Black and White и Championship Manager 00/01 са на чело на класациите за компютърни игри според проучване сред журналистите в бранша. Проучването, организирано от ECTS, за това кой ще бъде най-продаваният хардуер по Коледа дава следната информация: 68 % гласуват за Sony PlayStation 2.

ECTS

ри, големи, дракони и цял куп други творения на човешката фантазия [] Голям арсенал от заклинания и оръжия, с които може да се експериментира [] Дълбоко замислен и поглъщащ сюжет, свързан в едно цяло чрез анимации, които използват енджина на играта [] Задоволителен и завладяващ геймплей, осигуряващ над 50 часа игра [] Геймплеят е комбинация от приключения и екшън. **Издател**: THQ **Производител**: Volition **Жанр**: Action RPG **Брой играчи**: 1 **Платформа**: PS2 **Дата на излизане**: 11/2k

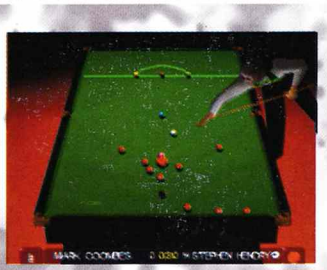
Codemasters

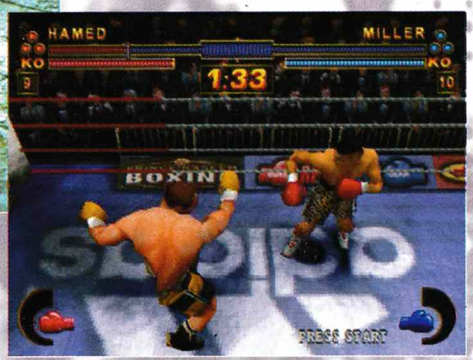
История на компанията

CODEMASTERS е основана през 1986 г. от David Darling & Richard Darling. Компанията има богат опит в изработката и издаването на компютърни/видео игри. Тя създава игри за Sony, Nintendo, Sega конзоли и PC. Показател за успеха й е фактът, че през цели 878 седмици голяма част от нейните хитове са били на първо място в английската класация за компютърни игри. Повече от 60 техни заглавия са заемали челни места в Европа и Щатите. През 1998 г. компанията е обявена за "Издател на годината" от списание Edge Magazine, водещото европейско списание за този жанр. CODEMASTERS непрестанно продължава да се развива на огромния пазар на компютърни игри. Компанията е печеливша още от създаването си. Официалните данни, изнесени от компанията за периода от 1.07.1998 до 30.06.1999, са печалба от 59 милиона. В момента CODEMASTERS има над 380 служители в офиси в САЩ, Франция, Германия, Испания и Холандия. Главната й квартира се намира в Англия и е разположена на 140 акра (около 520 декара!). В момента компанията се е съсредоточила върху следните заглавия, някои от които представяме в този брой на MG: COLIN MCRAE RALLY 2.0, MICRO MANIACS, TOCA WORLD TOURING CARS, PRINCE NASEEM BOXING, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, INSANE, PRO POOL, както и върху много други. Официална уеб страница: **www.codemasters.com**

World Championship Snooker

Първата в света реалистична snooker игра ще излезе и за PC .Реални играчи, реална обстановка, реални удари и атмосфера! World Championship Snooker, най-продаваното заглавие на CODEMASTERS за PlayStation, ще излезе за PC тази зима. Версията за PS излезе през юни тази година и веднага се изкачи на върха на класациите като единствено COLIN MCRAE RALLY 2.0 (отново на CODEMASTERS) го засенчваше. Ето и кратко описание на самата игра: **ИГРОВИ РЕЖИМИ:** [] Championship - играете целия международен турнир [] Single Match - играете срещу приятел или компютърно управляван противник [] Tournament - правите ваш собствен турнир [] Masterclass - получавате уроци за тънкостите в играта (за начинаещи и напреднали) **ФИЗИЧЕСКИ ЕНДЖИН НА ИГРАТА:** [] Разработен е под напътствията на професионален snooker играч. [] Перфектно изчислени сблъсъци между топките и спонтовете. [] Лоши и несполучливи удари могат да доведат до изскачане на топка от масата. [] Напълно контролируем top, back spin и странични фалцове. [] Прецизни модели на масите и спонтовете, върху които и най-дребният фалц или отклонение оказват влияние. **НЕЩО ЗА СПОРТА SNOOKER:** [] Snooker е изключително популярен спорт във Великобритания, Канада, Далечния изток и някои европейски страни. [] Играта изисква невероятна прецизност, играе се от двама играчи в серия от срещи, броят на които е различен за всяко състезание или шампионат. [] Едно от най-важните неща в играта е пресъздаването на шампионата World Snooker Championship и всички професионални играчи, които участват. [] World Snooker Championship се гледа от милиони зрители по телевизията и се отразява от множество международни медии. [] Данни от проучвания сочат, че 73% от възрастните в Англия гледат snooker по телевизията, а общо 75% от населението се интересува от спорт. **ОСНОВНИТЕ ИГРАЧИ, ВКЛЮЧЕНИ В ИГРАТА:** [] Stephen Hendry [] Ken Doherty [] Marco Fu [] Mark Williams [] Nigel Bond [] James Burnett [] Alian Robidoux [] Anthony Hamilton [] Ronnie O'Sullivan [] Darren Morgan [] Stephen Lee [] Alan Burnett [] Gary Wilkinson [] Billy Snaddon [] Stephen Maguire [] Fergal O'Brien [] Martin Clark [] Drew Hendry [] Dennis Taylor [] David Gray





Prince Naseem Boxing

26-годишният световен шампион в категория перо Prince Naseem Hamed ще бъде увековечен в проекта на CODEMASTERS за PlayStation, наречен PRINCE NASEEM BOXING. Играта предлага три различни игрови режима - световен шампионат, труден режим от аркадни битки и мениджърска кариера. В нея преобладава реализмът от истинския бокс. Напълно достоверно са предадени динамичността на битките, адреналина, който ви изпълва до краен предел и атмосферата. Включени са 16 професионални световноизвестни боксьори, включително Prince Naseem. Всички те се движат и се държат, както оригиналните образи. Всеки боксьор е сложна комбинация от двигателна сила, маса, инертна физика, реални човешки движения, удари и какви ли не още дизайнерски приумици. По време на играта след като победите даден съперник се отключва пътят ви към следващия. Битките се развиват на 16 различни места по света - от малки боксови зали, до огромни арени в Япония, Лос Анжелис, Лас Вегас, Франция, Германия, Русия и Великобритания. По време на целия екшън вашите боксьори научават много нови неща и придобиват нови умения, т.е. развивате се в градивен план (може и да деградирате, разбира се, но това зависи изцяло от вас). Геймплеят е посветен изцяло на шоу бизнеса в боксовите мачове, публиката е добре изпипана и създава невероятна атмосфера. Включени са и оригинални музикални парчета на британеца DJ Rocs, които можете да чуете на www.livinginvenus.com. **PRINCE** NASEEM BOXING се очаква да бъде готова към края на октомври 2000 г.

Severance: Blade of Darkness

Качеството, което CODEMASTERS предлага на геймърите, винаги е било високо, но сега става дума за нещо изключително. Тази фантастична приключенска игра включва най-кървавите бойни сцени, виждани някога на PC. Тя е дело на испанските производители REBELACT, а CODEMASTERS ще представя завършения продукт на световния пазар. **Действието** в SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS се развива в свят на герои и куести и прави огромно впечатление с графиката и изключително кървавите си битки. Имате възможност да разфасовате противника си на съставните му части - може например да отсечете крака му, после да вземете кървавия крак от земята и да го употребявате като бухалка. **Вероятно** заглавието ще придобие лоша слава сред критиците заради брутални кървави сцени, но CODEMASTERS обещава, че това е далеч повече от просто шокираща игра (а освен това със сигурност геймърите ще се изкефят максимално на цялата тази клаица). 3D технологията, залегнала зад този проект, демонстрира невероятни графики и изумителни анимации в комбинация със страхотна физическа система за обектите. Практически играчите могат да използват всеки обект като оръжие, а самите обекти вече не са просто малка част от фона, а реална заобикаляща ни среда. **Визуалните** ефекти и осветлението в играта са нещо невиждано досега. Героите са четирима и всеки от тях има специфични способности и оръжия, а историята на играта се задълбочава с течение на времето. Със сигурност тази игра ще се превърне в хит. **SEVERANCE**: BLADE OF DARKNESS ще излезе през ноември 2000 г.

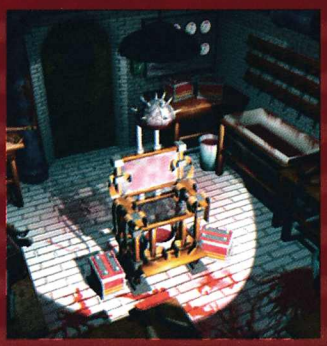
GM

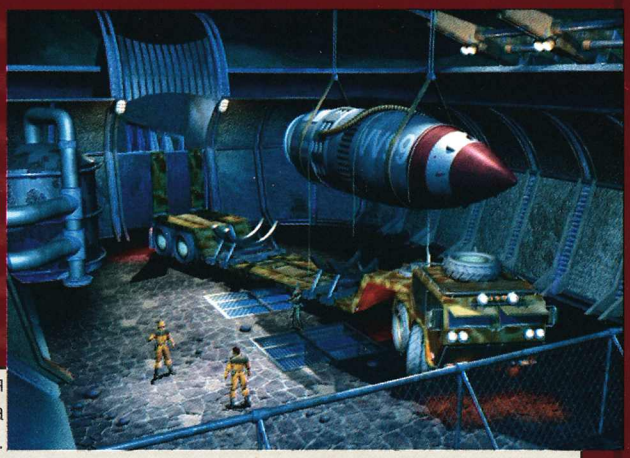
PLATFORM: PC; PSx RELASE: 10-12 / 2k P/D: UBI SOFT / REVOLUTION SOFTWARE
GENRE: ACTION / ADVENTURE WWW: N/A

In Cold BLOOD

Пропуснете спокойно това!

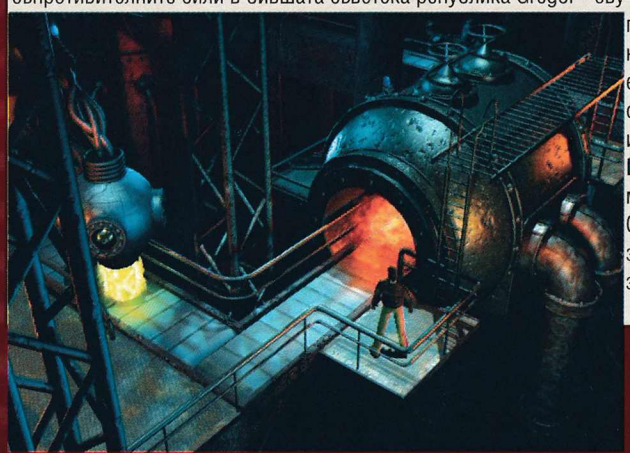
Все се чува по някой поредeн крясък, който звучи като предсмъртната агония на adventure жанра, която пък от своя страна толкова дълго се влачи, че все няма край. От време на време поизлезе поредното заглавие, което **уж доказвало обратното**. Все го доказват и **все не успяват да ни убедят. Това се случва в близкото бъдеще**, но би могло да става дори и в момента... САЩ и Китай са на прага на нов, по-опустошителен от всякога военен конфликт. Тайните английски служби MI6 изпращат агента John Cord в бившата съветска република Volgia (нововъведение в световната история, направено от авторите) по следите на изчезнал агент по молба на ЦРУ. Тази наглед не особено трудна задача се оказва всичко друго, но не и елементарна. Попаднал в капан в недружелюбна страна, принуден да се доверява на ненадеждни познанства, британецът може да разчита само на своите способности. При това в случая залогът е огромен - милиони човешки животи. И един господ знае какво ще е достатъчно, за да ги спаси... **IN COLD BLOOD** е дело на REVOLUTION SOFTWARE (основана през 1990 г. от Charles Cecil, Tony Warriner и David Sykes, които са ни познати с поредицата си BROKEN SWORD) и представлява шпионски трилър за делата на таен агент по пътя му към истината за това, което се случва. **John Cord** се събужда заловен и насред зверски разпит, където между другото е и измъчван. Той не помни нищо, но пък за сметка на това има халюцинации, за които няма идея дали са някакъв вид спомени. Авторите заявяват, че са били вдъхновени от филми като Pulp Fiction, Обичайните заподозрени и 12 маймуни - най-вече за умелите прескоци от един времеви момент в друг. Трябва сами да откриете миналото на агента и същевременно да научите нещо повече за свръхпроводника нефалин - странен син материал, криещ ключа към създаването на ново поколение суперкомпютри. **Играта** по същество е адвенчър, въпреки моментните лирични отклонения. Най-често се налага да се справяме с врага с помощта на груба сила. И, разбира се, що за таен агент е нашият човек, ако не влачи със себе си последната дума на техниката, замаскирана умело в най-безобидни предмети. Например, ръчният му часовник функционира като указател на мисията, сателитна карта и инфрачервена връзка. **Обаче!** Трябва да знаете, че колкото и забавно да звучи всичко това, изобщо не очаквайте кой знае какво. IN COLD BLOOD е главно и основно игра за PlayStation, пусната и за PC. Графичният енджин е последователност от предварително изрисувани двуизмерни бекграунди (на общо 400 локации), по които се изявяват триизмерните герои. **Интродукцията** е страхотна, но това само по себе си не прави една игра добра. Напротив, контрастът може да бъде убийствен. Графиката е напълно обикновена дори за стандарта на PlayStation. В интерес на истината си е направо грозна. А в първия момент, в който героят се обърна към мен с лице, се запитах дали това не е епизод от "Зоната на здрача" - такова просто липсваше! Гледката е наистина ужасяваща. Ъглите на камерата се сменят твърде бързо и макар че стават за гледане, пречат на геймплея. Управлението чрез стрелките също не е изненада, а вариантът с относителното спрямо героя движение безпроблемно и с голяма лекота ви изкарва от равновесие.

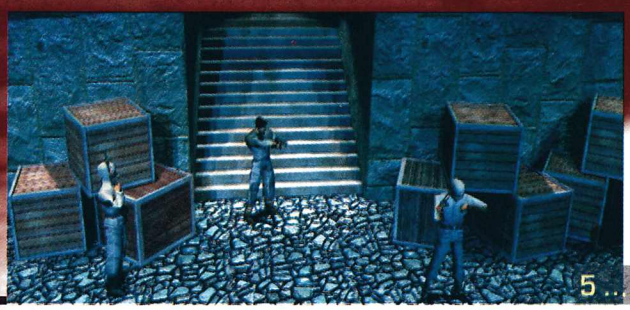




Иначе отделните движения изглеждат добре, особено слизането по стълби и претърсването на пазачи. За съжаление, граничи с невъзможното да накарате героя да направи нещо. По абсолютно абсурден начин трябва да го позиционирате, за да благоволи да говори с някой или просто да излезе през вратата. А, че играта върви адски бавно, някак се подразбира от само себе си. Естествено, покрай тези ядове пропускате половината неща, на които би трябвало да обърнете внимание. В по-горните нива, където времето определено е от значение при отварянето на врати, спирането на роботи и обезвреждане на бомби, това се оказва убийствено за нервите. Да не пропуснем генералната бъгавост на играта и редовното минаване през близката стена. Докато свикнете, мрете като мухи, а при оптимизацията на времето за зареждане има още какво доста да се желае. **Озвучаването** на героите - заедно с агент Cord в играта се подвизават още неговата шефка Alpha, хонконгската двойната агентка Chi, злодеите Nagarov и верният му пазач Lukyan, водачът на съпротивителните сили в бившата съветска република Gregor - звучи доста фалшиво. Саундтракът поне не е много досаден, но някак не постига търсения ефект от подчертаване на уж съществуващите напрегнати или хумористични моменти. **Макар** че на конзола някой може и да седне да играе IN COLD BLOOD, няма оправдание за пускането на такова слабо заглавие за PC.

Cali





PLATFORM: PC; MAC RELASE: 01-04 / 2001 P/D: BLIZZARD / BLIZZARD
GENRE: RPG / ACTION WWW: http://www.blizzard.com/diablo2exp

DIABLO EXPANSION

Само няколко месеца след финалната битка с Диабло последният останал брат Баал тръгва да превзема родния край на варварите, далеч на север. Вместо сравнително спокойно и въвеждащо в събитията начало, директно се изтърсваме насред вражеска обсада. Двете основни области в addon-а са варварският град Harrogath и близките Arreat-ски възвишения. Борещи се със злото NPC-та има не само в градовете, а и сред дивата пустош, но те не могат да бъдат наемани. В битката обаче няма да си сам. Варварските орди, без изобщо да си поплюват, също са тръгнали срещу армите на Баал. Управляваните от компютър съюзници не са новост - за разлика от доста по-динамичния фон, който ни обещават. Гигантските катапулти на врага ръсят непрестанно огнени снаряди, но ако ни писне цялата тая работа, можем да направим кратка обиколка за прочистване на околността. **Противниците** са същински порой, но да спомена информативно само няколко имена. Blood lords са сред най-опасните при близък бой. Frozen horrors, характерни за северните пейзажи гадини, атакуват с ледено инферно. Rot walkers, които са нов вид не мъртви, се самовъзкресяват до три пъти след като сте ги убили, освен ако не унищожите телата им. Общо в играта вилнеят около петнайсет нови типа врагове плюс няколко боса. При това има повече симбиотични връзки помежду им (както при шаманите) - обсадата например я прави армията на мрачния Siege Lord, която се състои основно от Minion-и, надзиравани, лекувани и подтиквани (с камшици да речем) от Overseer-и. **Новите** герои са по-различни, отколкото в оригинала, и малко напомнят на тези в EVERQUEST. Те, както и старите, също разполагат с 30 уникални умения, разделени в три области. Както се подразбира, с тях ще може да се играе не само в новия акт V, но и във всички останали. **Наемният** убиец е жена, която силно прилича на нашата позната Наталия от КУРАСТ, но в по-мрачен зловещ вариант (имам чувството, че добре ще се играе с нея:)). Тя има умения в бойните изкуства, клопките и потайните средства за разрушения. Някои от бойните й техники са малко в източен вариант, други изискват особено висока сръчност. Втората и третата група умения са неразривно свързани: врагът бива примамван в предварително устроен капан. А капаните звучат многообещаващо - от изникващи от нищото остриета до създания-пазачи, които стрелят, щом бъдат задействани. **Друидът** е висок симпатяга, наричан от създателите си на майтап "Господаря на гората". Той се справя добре с приемането на форми на други живи същества, с боравенето с елементите и с призоваващите заклинания. Умее да се превръща в кондор, вълк или мечка. На повика му се отзовават гарвани, пълзящи растения (придвижващи се под земята и изненадващи здраво врага), вълци и дори мечка гризли. Неговите силни елементи са огънят и въздухът - огнени бури и вулкани се редуват с ветрове и урагани. **Както си му е редът**, намираме нови магически предмети и дори ни отпускат малко повечко място, за да ги складираме в stash-а. Освен със скъпоценни камъни и черепи, инкрустираме оръжията си и с древни артефакти. Има и допълнителни набори от предмети, като всеки item (според авторите) е по-полезен и самостоятелно - основно слабо място в оригинала. Графиката е същата, т.е. пак сме си абонирани за чудната разделителна способност от 640x480. **Нещо ново** е наличието на ключов предмет за определения тип герой, който би трябвало да подобри значително показателите и възможностите му. За друидите са животински кожи, за наемницата - набори от нокти-острието, за паладина - щитове, за магьосницата - вълшебни кълбета, за варварина - шлемове, за амазонката - ръкавици, а некромансерът ги получава от тотеми. Освен това ставаме свидетели на две кътсцени, които завършват историята - дано да са със същото перфектно качество.

Cali

Фен(оменална) надбавка

Чаровното семейство ДИАБЛО & Со вече почти пет години се чуди как да ни уплътни времето. То не беше ДИАБЛО, не беше HELLFIRE, сега пък ДИАБЛО 2, а след няколко месеца евентуално и expansion pack към него. Само че, за разлика от предишния expansion (разработен от SYNERGISTIC SOFTWARE и публикуван от SIERRA), този си е дело на BLIZZARD NORTH. Expansion-ът ще удари финалния гонг на действието в DIABLO 2, разкрасявайки го с два нови типа герои, с дузина невиждани досега предмети, както и с цял акт, съставен от шест пълни куеста (за разлика от изглеждащата претъпано PANDEMONIUM FORTRESS). Първоначално замисленото заглавие било DIABLO II EXPANSION: LORD OF DESTRUCTION, но BLIZZARD се сблъскали с непреодолими трудности при установяването на запазените права върху името.

В общи линии това е скромната информация, която изтече досега, но и тя стига, за да накара да потекат лигите на най-дивите фенове на играта. До догодина обаче има доста време, което може да се прекара в превъртане на оригинала с всеки от наличните досегашни герои на всички възможни трудности. А, който вече го е сторил... ами да продължава да се упражнява. Акт V няма да е нито от най-лесните, нито от най-късите.

PLATFORM: PC | RELASE: 24.11. / 2k | P/D: WESTWOOD / WESTWOOD
GENRE: RTS | WWW: http://www.westwood.com/games/ccuniverse/redalert2

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Проект в сянка

Когато паднаха воалите около Red Alert 2, веднага излезе наяве един факт: не само сюжетът е свързан с историята в RED ALERT, но донякъде има връщане и към технологията. Продуктът е разработен от друг екип, не от този, чието дело е TIBERIAN SUN, а това, разбира се, означава различава философия и различен дизайн (целта е блестящ геймплей). Така или иначе обаче, и двата енджина имат общ произход - оригиналната RED ALERT - нищо, че всеки е адаптиран към нуждите на конкретна игра. В резултат RED ALERT 2, макар и с по-остра, по-детайлна графика и някои изключително ловки ощипвания, ще изглежда и ще се играе до много голяма степен като RED ALERT. **Една** от промените в интерфейса, която беше придружена с куп "ох" и "ах" от страна на медийния сектор, всъщност е преустройство в менюто. Вместо всичко да се подрежда в огромен списък, сега са предложени tabs за предмети, сгради, войски и т.н. Като се има предвид френетичната скорост при повечето подобни игри, тази промяна ще елиминира недоволството от нещастните опити да скролираш през необятния списък, докато в същото време врагът се втурнал срещу теб. **В зависимост** от предпочитанията ви, съгласно промените в геймплея, фаворити ще са или шпионите, или гарнизонът. Ясно е за всеки, който е играл RED ALERT, че възможността за гарнизонни войски вътре в сградите е насочена към повишаване на ефективността им. Това ще бъде оценено по достойнство. Обаче малцина ще одобрят и харесат новата функционалност на шпионите. Те приличат на шпионите в TEAM FORTRESS - прикриват присъствието си, когато са на неприятелска територия, и стават крайно досадни зад гърба на противниците. Шпионите могат да задигнат вражеска технология и да я отнесат със себе си, за да се възпроизведе, или дори да се направят нови неща, като се обедини съществуващата с новата технология. Не е изключено да е забавно играенето с тях, но от друга страна, е адски трудно да им се противопоставиш. **Голямата** същинска новост в RED ALERT 2 са новите герои и същества, които се появяват. Според Марк Скагс, вицепрезидент на WESTWOOD и изпълнителен продуцент на RED ALERT 2, екипът е балансирал играта, като се е постарал да напомпа и двете страни, за да я направи по-динамична и по-бърза. Появява се примерно гигантски калмар, който можете да си представите какво прави с танковете и корабите. Обучени делфини откриват вражески подводници. Юри, съветският психо, контролира мозъците на американските войници. Лудият Иван взривява складовете с динамит. Танкове могат да се маскират като дървета и така да останат незабелязани в равно място. Твоята войска може да се увеличи двойно като жива сила благодарение на клонинг-машини. На всичкото отгоре имаш и машина за атмосферно време - представете си ефекта от гръмотевична буря!

VoodooD

За тези, които не познават историята в COMMAND AND CONQUER: действието в оригиналната RED ALERT се развива в средата на XX век на една алтернативна Земя, където пътуването във времето на Втората световна война не завършва така, както знаем, а със сблъсък между Съветския съюз и съюзниците му. Когато превъртите играта, войната приключва, идва край на политическия напредък на Москва, а Сталин умира. Въпреки популярността на този сюжет, WESTWOOD избира да се върне към своята епоха след пускането на RED ALERT и се спира на посоката на футуристичната битка в TIBERIAN SUN. Дали поради промените в интерфейса или в енджина, или просто поради отлива на интерес към стратегическите игри за далечното бъдеще, геймърите отказват да приемат новото заглавие и настояват то да бъде RED ALERT 2. Без да знаят, че игра с това име е в производство от месеци...

Накъсо казано, RED ALERT 2 обещава да ни избави от носталгията по своята предшественичка, напомняйки ни за славните дни на C&C. Може и да го стори, но това ще разберем, когато я пуснат. При всички случаи,обаче, добре е играта да се види, пък после да се умува колко я бива.

PLATFORM: PC; PSx, MAC RELASE: 1-4 / 2001 P/D: MATTEL INTERACTIVE / PRESTO STUDIOS
GENRE: ADVENTURE WWW: HTTP://WWW.MYST3.COM

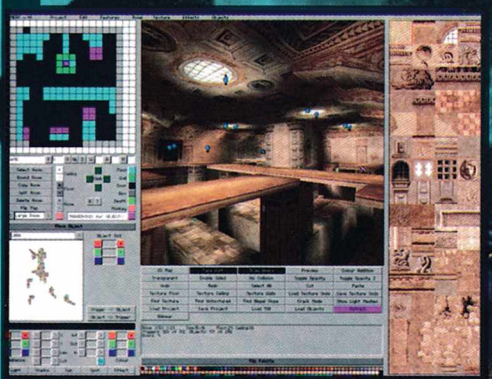
MYST III exile

По времето на ALONE IN THE DARK 2, KING'S QUEST 7 и SYSTEM SHOCK един определен адвенчър здраво удари джакпота, нареждайки се сред първите игри, появили се на CD. Три години по-късно излезе наследникът RIVEN, но така и не можа да се каже, че повтори онзи легендарен успех. Жанровите клони станаха твърде много, а геймърите все се надяваха да получат нещо повече от непрестанно кликване и разглеждане на красиви пейзажи и от преоткриване на интересни, но не особено интерактивни светове. Неимоверният успех на оригинала и последвалите от това събития резултираха в раздори между създателите на играта - братята Мильр, и поглъщането на издателя на CYAN - RED ORB, от MATTEL. **Чарът** на този тип игри остана някъде по трасето, докато в същото време масово започнаха да се налагат first person shooter-ите. Обаче и тяхната слава се оказа временна. И сякаш може би отново е дошло времето за едно пътуване в света на MYST - поне според разпространителите от световно известната корпорация за играчки MATTEL. Тяхната представа за поредната част на играта включва разточителен бюджет, познатият ни стабилно позакърпен интерфейс (вече с видимост на 360 градуса), подобни на старите, но по-интерактивни (каквото и да означава това) загадки и главните герои Atrus and Catherine - този път заснети на живо. В актьорския състав ще видим имена от ранга на Brad Dourif, познат ни от филма Alien Resurrection. **MYST 3: EXILE** не се разработва от CYAN, защото те били ангажирани с други проекти като тайнствения MUDPIE и реалновременната версия на оригиналния MYST - MYST DIMENSIONS (с нов 3D енджин). Играта е оставена в ръцете на PRESTO STUDIOS. Ако се чудите тези пък кои са, мога само да спомена поредицата THE JOURNEYMAN PROJECT и в частност THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME, където също се използва панорамна камера, позволяваща пълно наблюдение на околната среда, и вградени в играта истински актьори. **Ще се играе** подобно на THE RING и FAUST, където се придвижваме от една статична локация до друга, но на място движението не е ограничено по никоя от осите в пространството. Пет нови епохи ни очакват в процеса на развитие на историята, а тя се върти около новия злодей - бивш озлобен човечец, чийто дом е бил разрушен от злите синове на Atrus - Sirrus and Achenar, които бяха победени в MYST. Та този човечец е тръгнал да си отмъщава на цялото семейство. Играчът отново поема ролята на изследовател на тайнственото време, в което е попаднал, и има за цел да разкрива загадки и пъклени планове на противника. Тази трета част е здраво свързана с предишните две и представя двамата основни главни герои след събитията от RIVEN, но от друга перспектива. Кой каквото ще да казва, но на Atrus никак не му върви във взаимоотношенията с родните. В първата игра собствените му деца го хвърлиха в тъмница, докато бяха заети да се трепят помежду си. Във втората трябваше едновременно да спасява жена си от апокалиптичния свят Riven и да предотвратява безскрупулните планове на баща си. А сега му се налага да плаща за греховете на синовете си. Ако има някъде другаде повече драматизъм и акцент върху личностите от това, здраве му кажете. **MYST 3: EXILE** не е продължение на сагата, а революция в развитието на поредицата. Освен мечтаните светове на Myst и Riven, тя съдържа и няколко изненади. Този път ни обещават възможност да се разхождаме накъдето си искаме, и то в реално време; преминаване на дните в нощи и обратно; разнообразие на времето от ослепително слънце до потискащ дъжд. Качествени ефекти също щяло да има - светкавици, проблясващи факли, полюляващи се треви и дървета, търчащи наоколо животинки. Дали това са само лафове за пред пресата и заради рекламната кампания, ще разберем като му дойде времето. Във всеки случай графиката и дизайнът изглеждат повече от добре - можете сами да се уверите. **Дали обаче** новата технология на врътня из околния свят няма да затрие нещо от чара му или пък наистина ще допринесе за така отчаяно желаната и търсена интерактивност? Дали любителите на тайнствения Myst ще се примирят лесно със смяната на авторите на играта и ще могат отново да се потопят в спокойното очарование на онази невиждана страна? Все въпроси, на които отговори ще има някъде към началото на 2001 г. - но само ако слушкаме:))

Cali

PLATFORM: PC; PSx, DC RELASE: 26.11. / 2k P/D: EIDOS / CORE DESIGN
GENRE: ACTION WWW: N/A

TOMB RAIDER chronicles



Ето я и нея. Пак, отново и за пореден път. Абе, накратко - завинаги. В продължение вече на пет години, колкото и пъти да си преговаряме уникалните, невероятните и неповторимите й приключения, според EIDOS, все ще ни е малко. За вас не знам, но на мен започва яко да ми писва. Писна ми от предъвкваната до повръщане история, от все същия кофти енджин и от, меко казано, нереалистичните акробатични способности на Ларчето. Не ме разбирайте погрешно, нямам нищо против еманципирани виртуални героини, които уж знаят какво искат. Но тази има спешна нужда от закърпване на сюжета и поставяне на преден план на една-две нови ценности - просто ей така, за разнообразие. Може и да им е минавало през ума. Може пък и да ги е страх да го направят, само и само да не разрушат адски печелившата магия. Във всеки случай, CHRONICLES прилича на плаха стъпка в тази посока. Слушайте внимателно, може пък и малко да се поизненадате. **Действието** в играта се развива около седмица след финалните събития в TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION. Поводът е тъжен, а действащите лица са роднини и познати на всенародно любимата археоложка. Имената и физиономиите са познати - семейният свещеник отец Дънстан, Пиер, икономът Джийвс... Мястото е имението Croft, където те са се събрали да кажат по някоя и друга прощална дума за вероятно/може би/едва ли не/ трагично загиналата затворена в египетска пирамида госпожица Croft(можете ли да повярвате?). Това, дали наистина се случва или от CORE DESIGN са се чалнали съвсем, та да постъпват така с нея?). Не бързайте, има още много да видите и да преживеете с Лара - поне в тази поредна пета част. Защото, всеки един от гостите си спомня и разказва за нейни приключения, неописани досега в никоя от другите четири части на играта. И както неусетно си тече покъртителният разказ за прекрасно оползотворения й живот, така почти неусетно тръгваме с нея на едно последно приключение (Дали? Вярвате ли? Чуват ли се тия хора? Не мисля. Някои неща просто са осъдени да траят вечно!). **Ще се** спрем на четири основни момента, с които "да я запомним с добро". Окончателно ще разберем по какъв начин Лара се е сдобила с уникалните артефакти, съхраняващи се в имението. За целта проследяваме приключенията й в древни римски руини, насред руска подводна база, на остров без кьораво оръжие и на млади години, и във високо технологичен комплекс, където получава информация от тайнствена личност. **Рим** започва като training level и преминава в напълно стандартно за TR развитие - Лара тича, скача, катери се и предимно търси съкровища. **В руската** база малко трябва да се повживеем в ролята на Garreth от THIEF. Идеята е не да се решават загадки, а да се избягват хората, но в крайна сметка все пак може и да стреля по тях с новите си оръжия. Не, тя определено не е пацифистка. **Действието** в третото ниво се развива в Ирландия, когато Лара е на млади години. За разлика от TLR тук по-дълго ще останем в нейната компания, а подобно на едно ниво от TR3, за което и не искам да си спомням, пак ще поиграем без тежка артилерия. **Последното** четвърто ниво е впечатляващ хай-тек комплекс и има стабилно различаващи се атмосфера и геймплей. Зип ни е нещо като съмишленик, който помага най-вече с раздаването на акъл. Безразборната стрелба тук не е желателна поради наличието на техника, която не понася огнестрелни оръжийца. **Всеки** от тези четири епизода се състои от по няколко поднива, така че общата дължина е някъде към 15-20 нива общо. **Както** в повечето 3D екшъни, дизайнът на нивата и тук има множество общи черти с класическата HALF-LIFE. Вместо кътсцени - предварително заснети последователности, които (почти) неусетно се вписват в процеса на игра и не нарушават целостта й. Вместо на непрекъснатото пуцане, вече се обръща внимание и на stealth-елемента: промъкване покрай пазачи, избягване на аларми, тихо обезвреждане на противника (досега неоткрити таланти на Ларчето). **Хубаво**. Дотук е поносимо, макар и не особено оригинално. И сега идва едно тлъсто "обаче": Графика - същата, енджинът е познатият ни от THE LAST REVELATION, който е слабо модифицирана версия на този от TOMB RAIDER 3, който пък... е, стига, знаете си. Геймплей - нищо ново, с изключение на няколко нови движения, за които можем да се надяваме, че няма да бъдат абсолютно абсурдни. Иде реч за разходки по въже, бой в меле, набиране и придвижване по паралелни пречки. Първото от тях от сега се очертава като изпитание за нервите, клавиатурата и баланса на Лара. **Според** Адриан Смит (шеф на CORE DESIGN) тази пета част била необходима за приключване на сагата на познатите ни досега части. Това, което щяло да последва, ще бъде напълно революционно ново и щяло да постави началото на нова епоха. Дишайте спокойно, Нея ще продължава да я има, и то във все по-добър вид. Работното заглавие на обещаваната революция в жанра е TOMB RAIDER: THE NEXT GENERATION, ще види бял свят някъде в края на 2001 и от сега плаши с пристигането си. Това чудо май ще се окаже истински сериал - как ви звучи ъпдейт и нови нива на всеки три - четири месеца? Дотогава във всеки случай има време, междувременно ще си каляваме нервите със стария енджин и ще се правим, че ни е мъчно за една уж трагично загинала героиня, за която искрено се съмнявам, че някога ще ни напусне.

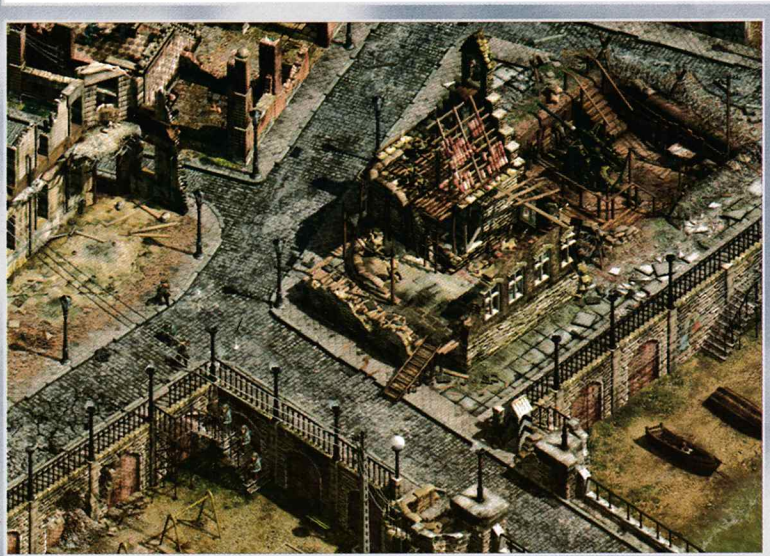
Cali

COMMANDOS 2

Осем храбреци и едно куче

През последните две години фирмата PYRO работи упорито върху неизбежното продължение на играта. Естествено, испанците не го смятат за продължение, защото е със съвсем нов енджин, нова графика и нови предизвикателства, нищо че основният геймплей остава същият. COMMANDOS 2 ни среща отново с шестте любими и познати ветерани (въпреки че всички герои са преработени основно): зеленината барета Jerry "Tiny" McHale; неотразимият Sid "Tread" Perkins с магистърска степен по шофиране; James "Fins" Blackwood, за който вечно се съмняваме, че може да диша под вода; Thomas "Inferno" Hancock, втори баща на някои членове на мичиганската милиция; сър Francis T. "Duke" Woolridge, едното око на когото винаги е залепено за снайпера; заслужилият хамелеон Rene "Spooky" Duchamp. Към тези стари познайници са прибавени още трима. **Първият** нов герой е жена - Наташа (Natasha). Всъщност тя не е съвсем непозната, тъй като за пръв път се появи в BEYOND THE CALL OF DUTY. Още не са ясни всичките й качества, но със сигурност ще може да се внедрява при врага като цивилна - червената й, впита по тялото блуза казва и показва всичко! Освен това PYRO й прибавя възможности да действа като снайперист и да осигурява медицинска помощ. **Истинският** новак е Пол Толедо (Paul "Lupin" Toledo), който си е чиста проба крадец. Той може да се катери, да скача, да се промъква покрай германците и да задига разни неща от тях, а също и тайно да надзърта през прозорците и да вижда какво има вътре. Неговите умения ти подсказват как да използваш специалните умения на всеки командос, за да се справиш с определената мисия. **Третият** нов герой е едно куче, което се казва Безименното куче. То ще помага при изпълнението на някои специфични задачи, които затрудняват командосите. Кучето е чаровен персонаж, но все още се доработва геймплея, където то ще бъде полезно. **Може би** преди сте забелязали колко твърдо са направени способностите на героите. Викове като "К'во искаш да кажеш - че морякът не може да кара, ли?" се чуваха отвсякъде. Сега способностите и уменията на героите са по-гъвкави и по-реалистично поделени. Всички герои са в състояние да изпълняват повечето прости задачи, като плуване или гмуркане например, но не всички го правят с еднаква опитност. Тази наглед дребна промяна обаче доста разнообразява възможностите за индивидуален подход при различните мисии. Освен всичко друго, групата ще има много нови способности (например хвърляне на нож), които още не са разработени. Ще можеш също така да заповядаш включването на нови войски в структурите, да скачаш през прозорци, да лазиш, да се движиш във висящо положение, да прескачаш огради. Крадецът Лупин (Lupin) умее да се промъква скришом, а кучето разнася разни неща от един командос на друг. Включена е и възможността да носиш и обменяш предмети. Например един командос откраднва бомба и я занася на сапьора, който я обезврежда. Или пък твоят шпионин задига униформи от германците. **Съюзническите** войници също имат нови способности. Те могат примерно да се укриват зад ниска стена, под прозореца, за да охраняват сградата. Тези съюзнически войски откриват цели нови области в геймплея, където се правят засади, можеш да ги спасяваш или да ги използваш за защитна стена пред нахлуващия враг. **Геймплеят** е по-завладяваща от оригинала. Сложните сцени и места са направо разкошни, а големите области ти позволяват да използваш максимално камерата от различни ъгли. Ранната версия е за 640x480 и изглежда значително по-детайлна от оригинала, с много повече чувство за мащабност и дълбочина. Ще се поддържат три разделителни способности (640x480, 800x600 и 1024x768). С ръка на сърцето мога да кажа, че при по-ниски разделителни способности околната среда и тактически важните области се виждат дори по-добре, което, разбира се, е по-добре за геймплея. Интерфейсът е подобрен чрез прибавянето на малка карта и възможността бързо да се увеличава (zoom) даден обект от средата. **PYRO** планира да включи мисии в Европа, в Тихия океан и в Азия. Визуалната мащабност на играта е най-очевидна в сценария на базата на прочутия военнопленнически лагер Колдиц (Colditz) - любим сценарий на дизайнера, но кошмар за отдела по графиката. Кошмар, защото трябва да се пресъздаде автентичен стар саксонски замък. Нали разбирате сложността на задачата: зад всеки прозорец на замъка трябва да има съответен интериор. При някои мисии действието се развива на открито, например моста при реката Куай (Kwai). При други мисии се действа на закрито, да речем между бетонните стени на базата за подводници. Вът-

Преди две години - по времето на бума на стратегиите в реално време (real-time strategy) - издателите пуснаха повече от 30 RTS игри (заглавия като War Inc., WarBreeds, WarGames, WarSport, Warzone 2100 и вечно популярната Dominion). И точно тогава едно непознато студио от Испания поднесе истинска изненада. Това е много свежата бойно тактическа игра за Втората световна война COMMANDOS (MG #4 и 5), която буквално грабна сърцата на геймърите. Тя е фокусирана върху принципите на скритата тактика. Пет души от уникален взвод побеждават хиляди врагове. При всяка мисия се налага да мислиш доста, за да решиш загадката - нещо досадно понякога, но пък от друга страна с куп страхотни нещица, с които да играеш - като танкове, оръжия и какво ли не. На всичкото отгоре графиката е съкрушително детайлна. Комбинираните продажби по целия свят на COMMANDOS и нейната добавка BEYOND THE CALL OF DUTY надвишиха 1.2 милиона копия, което е с около 1.1 милион отгоре от повечето от конкурентните RTS игри.



PLATFORM: PC | RELASE: 10-12 / 2k | P/D: EIDOS / PYRO STUDIOS
GENRE: RTS / WAR | WWW: N/A

решните обстановки (екстериорите) съответстват напълно на външните обстановки (интериорите), така че можеш да изпратиш снайперист и да му намериш подходящо място, за да покрива по най-добрия начин действията на хората ти. Възможно е дори да гледаш през стъклото, за да се прицелиш. След като веднъж влезеш в дадена сграда, играта ти предоставя напълно въртящ се 3D план на екстериора, за да го проучиш за скрити заплахи. **Цялата** игра е в 3D, с поглед от четири различни камери, благодарение на което виждаш всички ъгълчета от картата. Камерите не ти дават поглед отгоре, защото това те отдалечава от реалността и от необходимостта от бързи действия. Можеш да си отвориш шест прозореца за играчите, за да следиш какво става и да издаваш съответни заповеди. Което е много важно, особено когато действието се развива на закрито, на различни нива. **Макар** и разработена в 3D, COMMANDOS 2 определено си остава 2D игра. Придържайки се към 2D, PYRO разполага с възможността още веднъж да концентрира вниманието си върху подробностите на сцените. Особено, за да пресъздаде историческата атмосфера на сградите и замъците - включително до такива странични детайли като тапети и подове с плочки и мозайки. По същия начин са предадени подробности от пейзажа в Тихия океан - японски картечни гнезда, бамбукови укрития, осеяни с палми брегове по океанските атоли. **Под визуалната** 2D картина обаче се крие 3D система от пътеки и коридори, която създава околната обстановка за героите. Войниците могат да прескачат балюстрадите и стените, но различните превозни средства не могат да минат през тях. Героите влизат в пещери, гмуркат се под водата и плуват под водата, като следват извивката на брега на реката, защото тя е същата както посоката, която следва самата река. Под водата запасите от въздух са ограничени, така че командосът трябва да излиза на повърхността за глътка въздух, подлагайки се на риска да бъде открит от германците. Теренът винаги трябва да се използва така, че да извличаш предимствата от него - не просто да се криеш зад ъглите, а да скачаш от мостове в реки и да плуваш в безопасност. **Разбира се**, и тук твоят взвод има възможността да използва различни превозни средства, някои от които изискват специализиран персонал. Имаш на разположение джипове, танкове, камиони, кораби, лодки, коли и дори самолети - всички на базата на действителни модели от Втората световна война. Например танк Pz Kw III (Panzer) и камион Mercedes L3000. Танковете изискват управление от двама души: единият го кара, а другият стреля с главното оръдие. Самолетите служат само за качане или за бягство, без да могат да се използват за целите на битката. Движенията на превозните средства са моделирани така, че да наподобяват и симулират истинско движение, но въпреки това (според фирмата) те са лесни за управление. Списъкът на превозни средства в играта още не е завършен, разработчиците твърдят, че има огромно разнообразие - включен е дори и слон! И то истински слон! **Ако** сте играли първата COMMANDOS, знаете колко ужасно е да видиш как избиват хората ти в момента, когато навлизат във вражеската територия и в обсега на врага. Сега правилата за видимост са променени. Часовоите първо трябва да забележат командоса, да се прицелят и чак тогава да стрелят. Това дава време на твоя човек да си намери подходящото оръжие от раницата на гърба. При тези нови правила можеш да завиеш зад ъгъла без да бъдеш улучен, макар че враговете ще усетят присъствието ти. Бягането също затруднява улучването на твоите хора от противниците. Освен взвода, с който разполагаш, от време на време се появяват и съюзнически войници. Те обикновено са заети в битката, но можеш да им заповядаш да изпълнят и различни задачи като например - наблюдение или патрулиране в областта. Съюзническите войници които бягството, а то е ключово действие за оцеляване при някои мисии, става жизнено важно. Ако пък убиеш дори само един вражески войник в областта, останалите вече знаят, че това е опасна територия и реагират по съответния начин. Значи трябва да планираш много точно времето за засадата. Убиеш ли само един враг зад ъгъла, това кара другите да наострят уши. **Съюзническите** войници могат да реагират на обстоятелствата, обаче командосите са зависими от уменията на самия играч. Дизайнерите са твърдо убедени, че контролът от страна на геймъра върху главните герои не трябва да се изпуска нито за миг и в нито една точка. Лошата страна на което е, че твоите елитни командоси могат да се справят брилянтно с мисията и да оцелеят, за да попаднат на края под колелата на собствения си камион... Е да, това е цената за удоволствието да командваш взвод от лоялни, но малко тъпички убийци. **Като** оставим настрана тези дребни недостатъци, COMMANDOS 2 е изградена върху силна формула. Вместо да разчитат само на новостите при малкото нови герои, PYRO са решили да подобрят играта в много по-широк мащаб - като се започне от качеството на графиката и дизайна и се стигне до изкуствения интелект на врага. Фирмата си е взела поука от първата игра и двете години, за които е разработвана тази игра, дават всички основания да смятаме, че твърдите привърженици на PYRO ще бъдат просто във възторг. А те едва ли са толкова малко.

Voodoo Man

Както вече споменах, от Commandos са продадени (без да броим пиратските копия) над милион и двеста хиляди броя по целия свят. Направо не е за вярване, но е факт: тя беше номер едно за най-добре продавана игра цели 18 седмици не къде да е, а в Германия(!), което си е изненадващо, като се има предвид сюжета. COMMANDOS 2, с новия си по-задълбочен и по-интригуващ геймплей, с по-голямата си достъпност поради намаляването на излишната трудност, има страхотен потенциал. До края на годината екипът от 30 дизайнери, работещи под сенките на мадридските катедрали и под зоркото око на Гонзо Суарец, ще даде живот на един перфектно балансиран RTS хибрид. Бъдете готови!!!

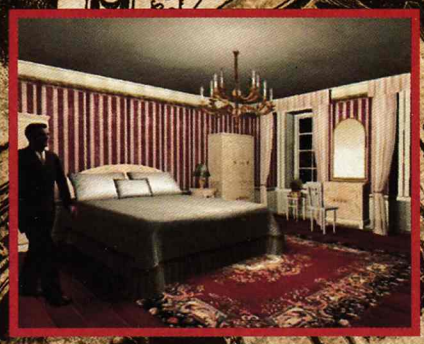
Изгубеният рай обхваща около 12 квадратни мили от великолепно пресъздадени улици, уличен трафик и небостъргачи, а също тихи и не чак толкова тихи кътчета из страната. Градът е разделен на квартали - от оазисите с безумно скъпи къщи до схлупените бараки на гетото. Много от сградите в играта са направени на базата на исторически снимки на действително съществували сгради по онова време. Амбицията на разработчиците е да пресъздадат напълно обстановката в ситито от трийсетте години, включително банките, киносалоните, църквите, пожарните и някои обществени сгради. **Вашият** герой може да се придвижва в играта по няколко начина. По улиците се движите пеша или карате някое от 60-те различни превозни средства, характерни за онова време. ILLUSION са разработили много подробна система за моделиране на физиката и пораженията при всички возила. Бъдете сигурни, че щурото преследване на коли е толкова реалистично, колкото е възможно. Освен това за нуждите на играта е разработена и железница на открито, върху виадукти - ако тя бъде използвана в окончателния продукт, ще допринесе много за един изключително новаторски геймплей и дизайн на мисията (освен че ще бъде основна форма за транспортиране). ILLUSION обещава, че играчът ще може да навигира из града, разпознавайки забележителните сгради, и така да елиминира нуждата от решаването на задачата за лабиринта, позната ни от други игри. **Общо взето историята** на мафията е еднообразна, но мисиите в играта са направени така, че предлагат на играча огромно разнообразие по отношение на геймплея. Всяка мисия се изпълнява в различна част на града. Към това прибавете и динамиката на играта и ще усетите, че си имате работа не само с гангстери и мафиоти, но и с полицията, която може да бъде, а може и да НЕ бъде на ваша страна. Когато трябва да се биете за мафиотския Дон или трябва да се защитавате от гангстерски атаки, имате на разположение няколко оръжия. Най-забележителното от тях е пистолетът на Томи, който беше изобразен много акуратно в HIDDEN & DANGEROUS, така че тук имате късмета да го използвате като на шега срещу мафията. Допълнителните оръжия включват Colt 1911 и S&W model 27 MAGNUM. ILLUSION SOFTWORKS е прочута с това, че дава на играча куп играчки, с които да стреля, и в това отношение MAFIA продължава традицията. **Очарователната** обстановка от 30-те години, пресъздадена в MAFIA, със сигурност ще привлече вниманието ви, а използваният LS3D engine й придава страхотно реалистичен облик. Е, не може да влизате във всяка сграда, но пък тези, в които това е възможно, имат великолепни интериори. Всяка текстура и всеки детайл са пресъздадени до най-малката подробност. Героите имат синхронизирано движение на устните и лицева мимика, да не говорим за смайващата анимация на движенията. Когато играеш, може небрежно да си чатиш с приятели или да сърфираш из Internet, използвайки един от седемте начина за мултиплеър на MAFIA. При този интересен сюжет, който предполага и много интересна игра, при многото новости и подробности, които са вложили ILLUSION, имам всички основания да мисля, че MAFIA ще стане класика.

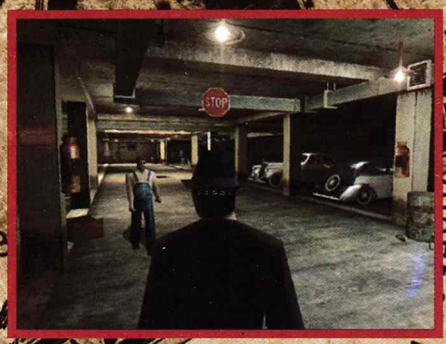
Ето какво отговаря Дейниъл Ваура, водещ дизайнер на ILLUSION SOFTWORKS, на някои въпроси относно очакваната игра:

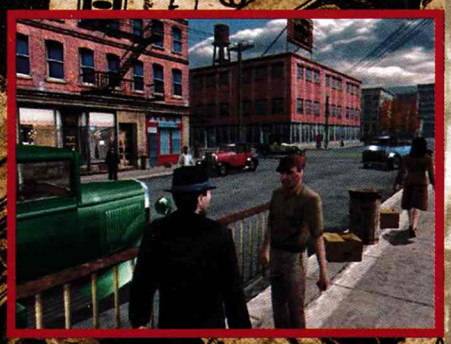
[?] Каква роля играят цивилните граждани в MAFIA? Възможно ли е да спреш когото и да е на улицата и да си побъбриш с него? [!] Не, при днешния хардуер това не е възможно да стане по полезен и интересен начин, защото гражданите просто ще отговарят с формални фрази, ако играчът се опита да ги заговори. Някои хора, които имат вземане-даване с мафията, ще показват уважение към Томи, понеже той е познат като гангстер. [?] Колко играчи могат да участват в смъртна схватка? Има ли MAFIA обслужване, с което да подсигурява сървъри за играта? [!] Още е рано да се говори за това, но се опитваме да позволим гейм на колкото е възможно повече играчи в колкото е възможно по-големи райони. Засега обаче не мога да съобщя никакви подробности. [?] Използвали сте нов енджин вместо Insanity 2. Какво можете да ни кажете за тази новост? [!] Той е бърз колкото Insanity 2, но има много по-бърза детекция на ударите, далеч повече визуални ефекти и, понеже е написан от самото начало, е проектиран модулно и може да се ъпгрейдва. По-удобен е за потребителя и е проектиран за лесно преустройване към други платформи. Освен това е съвместим с настоящата ни работа, така че има съвсем малък ефект върху нашата програма. Този енджин е фирмена разработка на ILLUSION SOFTWORKS и ще го използваме както за HIDDEN & DANGEROUS 2, така и за други проекти. [?] Планирате ли да пуснете демо? Ако планирате, кога? [!] Ще пуснем демо, но не преди да сме близо до завършването на играта. [?] Какъв вид моделиране на поражения има за превозните средства? Когато ударите колата си в стена, ще има ли видими поражения, дори и когато все още може да се кара? [!] Да, ще има деформации в реално време. Колите ще имат поражения, дори и когато се сблъскват с хора. Освен това, щом колата катастрофира, играчът ще бъде ранен пропорционално на скоростта, с която е карал. [?] Колко герои са разработени вече напълно? С колко хора ще може да се взаимодейства в играта? [!] Около петдесет са героите, които имат участие и роля в сюжета. [?] Ще кажете ли нещичко за интерфейса? Няма ли да е подобен на този в HIDDEN & DANGEROUS? [!] Не, това е игра тип екшън, няма "интерфейс" и системно меню, всичко е конфигурирано за игра на стандартен джойстик или мишка плюс няколко бутона. [?] Как мисиите са обвързани помежду си? Използвали ли сте филмови сцени (cut-scenes) за раздвижване на

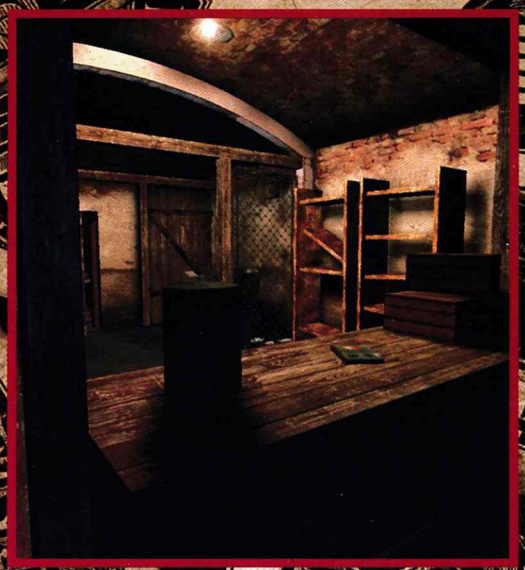
PLATFORM: PC RELASE: 26.11. / 2k P/D: ILLUSION SOFTWORKS / TAKE 2
GENRE: ACTION WWW: http://www.talonsoft.com/mafia

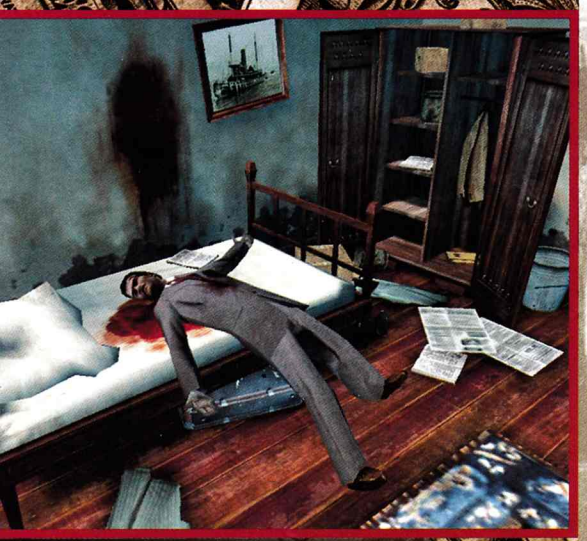
сюжета или сюжетът се развива вътре в играта подобно на HALF-LIFE? [☄] Ще има около два часа engine-анимации в реално време (синематика). Разработили сме си своя видеоредактираща програма и сме постигнали една от най-добрите системи за улавяне на движението, така че ще има много филмови сцени. Тяхната честота се диктува единствено от сюжета - когато трябва да кажем или да покажем нещо. Наехме също така млад професионален режисьор, който да ни помага при филмовите снимки. Мисля, че нещата ще изглеждат доста по-добре от която и да е друга PC игра. [?] А озвучаването? Знае се, че нюйоркчаните и жителите на Чикаго говорят с различни акценти, дори и когато имат еднакъв италиански корен. Като се има предвид, че играта се развива и в двата града, използвали ли сте автентични гласове за озвучаването? [☄] Звукозаписното студио и актьорите за озвучаването не са подбрани още, но ще се опитаме да намерим най-подходящите. Не ми се ще гласовете да са слаби. Добрите актьори са сред най-важните неща. [?] Бяхте споменал преди, че при много мисии главният герой ще бъде придружаван от NPC's (non-player characters - неиграещи герои) в някои специфични моменти. Как ще става това вътре в мисиите? [☄] Тези неиграещи герои също притежават собствен интелект и действат независимо от действията на героите. Например героят трябва да влезе в сграда, а един NPC го следва и отваря заключен сейф, а друг чака и двамата в колата. По време на мисиите тези NPC правят коментари върху действията на героите и т.н. Шофьорът може също така да даде сигнал за бягство, когато в сградата влезе враг. Разбира се, ще се постараем да дадем най-доброто от себе си, за да избегнем проблеми с техния AI. [?] Ако влезеш в колата си и караш без да спираш от единия до другия край на Изгубения рай, колко ще отнеме това в реално време? Възможно ли е да прекосиш целия град в рамките на една мисия? [☄] Зависи от това колко бърза кола имаш, но нека кажем, че ще отнеме около пет минути, за да прекосиш целия град. Градът е наистина огромен, но най-важното е, че той не е построен в квадратни блокове - всичко е моделирано в 3DS MAX, така че има завои, криви, хълмове, улици на различни нива и т.н. Ще можеш да разпознаваш по графиката в коя част на града си. [?] Играта е линейна. Беше казано, обаче, че ще има много изненади и неочаквани обстоятелства. Мисиите проектирани ли са така, че да бъдат динамични и гъвкави, дори и при линейния сюжет? [☄] Да. [?] Възможно ли е да минеш на червено при преследване и да удариш кола на случайни граждани? [☄] Разбира се, уличният трафик симулира реалния трафик и това може да се случи. [?] Приблизително каква част от играта се играе на закрито? [☄] Около 50 на 50, грубо казано. Зависи също и от това колко време искаш да прекараш на всяко място. [?] В MAFIA започваш от най-ниското ниво, изпълнявайки всички поръчки на твоите шефове. Възможно ли е в по-късните етапи на играта да станеш мафиотски бос или нещо подобно? [☄] Не, това е екшън, а аз не мисля, че босовете ще тръгнат да рискуват живота си. Но играчът може да се развие, като получи повече отговорност и по-важни мисии по-късно в играта. [?] Моделирани ли са поражения във вътрешната обстановка в сградите? Възможно ли е пистолетът на Томи да стреля през стената на спалнята например? Куршумите оставят ли дупки в стените, дори и когато не са преминали през тях? [☄] Да. Да. Да. [?] MAFIA е игра в трето лице, но има ли възможност играчът да превключи на първо лице? Ако да, как са моделирани оръжията за първо лице? [☄] Все още умуваме върху тази опция. Не смятам, че ще дадем възможност на играча да превключва камерите. Възможно е, обаче, ние да превключваме гледката от време на време, за да подобрим ориентацията на играчите в тесни области, като малки стаи например. При мултиплеър ще бъде възможно да се играе от първо лице. Е, ще видим какво казват нашите експерти по тестовете. [?] Има ли мисия, която да се изпълнява през зимата, когато всичко е покрито със сняг и лед? [☄] Не. [?] Колко етажа е най-високата сграда в играта? [☄] Около стотина етажа. [?] Какви забележителни landmarks сте моделирали за играта? [☄] Около четиристотин са различните сгради, някои от които са използвани по няколко пъти, а други са уникални. Има много небостъргачи, държавни учреждения, галерии, пощи, пожарни, църкви и др. [?] Ако влезеш в телефонна кабина, за да избегнеш куршумите, стъклото ще се счупи ли при стрелбата? [☄] Естествено! Но не е никак умно да се криеш от куршуми зад стъкло. [?] В играта има цикъл ден/нощ? Колко от мисиите са нощем? [☄] Някои мисии се извършват през нощта. Имаме различни дневни периоди и различно климатично време. Не мога обаче да кажа колко точно са. [?] Казахте 60 превозни средства, но ние чухме само за две-три, като Model T или снабдителските камиони. Назовете някои други, за които не сме чували. Ами мотоциклети? [☄] Представени са повечето от американските производители на коли от 30-те години. Още не е ясно дали ще можем да използваме истинските им имена, но със сигурност ще има коли, "вдъхновени" от Blackhawks, Hudsons, Buicks, Cadillacs V16, Pierce Arrow или Cord 810 и много, много други. Някои от тях са бързи, някои са просто стари бракми. Всички изглеждат 100% като оригиналните коли, поведението им - също. [?] Какво наказание може да се очаква от фамилията Salieri, когато дадена задача се свърши криволяво? Чупят ли ви кокалчетата? [☄] Почакайте и ще видите. Но те не забравят нищо, повярвайте ми. [?] Някои от скрийншотовете показват, че е възможно да се изкатериш до върха на сградата за снайперска стрелба. Тези сгради важна част от играта ли са? [☄] Не особено. Но понякога са необходими. Поне в една мисия. [?] Можете ли подробно да опишете една (която и да е) мисия в MAFIA? [☄] Още не. [?] До каква степен (процентно) е завършена играта в този момент? [☄] Грубо казано 70%, но наистина е трудно да се определи. Имаме още доста работа с новия engine. [?] Играта ще трябва ли да използва 3D positional audio? [☄] Единственият проблем е може би липсата на време, но се надяваме да се справим. [?] Полицията играе ли голяма роля в MAFIA или е повече гангстери срещу гангстери? [☄] Да, играе. По онова времена обаче полицията е била подкупвана често. Когато са сътрудничили на гангстерите, полицаите просто са ги оставяли да правят каквото си щат и не са реагирали, стига да им е платено добре. В играта е точно по същия начин. [?] Кое ви беше най-трудното нещо от дизайна? Имаше ли











нещо, което да не можете да направите поради технически ограничения? [☺] Нашият най-голям кошмар беше града - той е толкова огромен! Правили сме го поне три пъти от самото начало. Плюс това, разбира се, имаше много неща, които не можахме да приложим. Съжаляваме, но наистина доста неща засега са просто невъзможни (диалози с граждани, разпознаване на гласа, повече детайлни модели...). [?] Като се има предвид историята в MAFIA, как е разделен градът на различни гангстерски "квартали"? [☺] Едната половина е на фамилията Салиери, а другата - на фамилията Морело. [?] Има ли поражения върху колите, когато са ударени с няколко куршума? Стъклата на автомобилите защитени ли са срещу куршуми? [☺] Да, има поражения. Колите на играчите и на враговете поне ще бъдат напълно разрушими. [?] Ако играеш за първи път, колко време средно ще ти отнеме, за да завършиш средна по трудност мисия? [☺] Всяка мисия е абсолютно различна от другите. Тоест някои мисии са кратки и бързи, някои са много, МНОГО дълги. Зависи от сюжета. При този етап на разработка е трудно да се даде точна оценка, но все пак мисля, че игровото времетраене на отделните мисии ще се разпростира между 5 минути и един-два часа. [?] Ще пуснете ли редактор на мисии или редактор на карти? [☺] Не. Това е почти невъзможно за този тип игра. Но е възможно да направим мултиплеърен пакет от мисии като подарък. Както го направихме с FLYING HEROES. [?] Какъв вид AI (изкуствен интелект) използвате в MAFIA? Имат ли героите предварително зададени патрулни маршрути или могат свободно да избират по закона на случайността? [☺] Нашият AI е много сложен и ние правим много неща с него, но понякога враговете са със зададени дейности, защото искаме те да правят онова, което е свързано със сюжета, и нищо друго освен него. Нашият AI е представен по време на стрелбите с пистолети и при много герои. Дори още на ниво на разработка Pre Alpha беше страшно забавно да наблюдаваш как се бият пред входа на бар две конкурентни банди, всяка от по десет човека. [?] Когато стреляш по член на конкурентна гангстерска банда в присъствието на неговите приятели, те стават ли агресивни и започват ли да те преследват до твоя квартал? [☺] РАЗБИРА СЕ! Те ще се разсърдят страшно МНОГО! [?] Какви видове психически маневри може да изпълнява Томи? Например, ако искаш да легнеш по корем и да лазиш под кола - това възможно ли е? [☺] Възможно е да се навеждаш. Гангстерите обикновено не лазят, виж, индианците по ги бива в това. Вероятно сте видели Последният Изправен Човек (Last Man Standing). Името казва всичко. [?] Една от най-желаните характеристики при всяка екшън игра от първо или трето лице е да има повече интерактивна среда. Предприели ли сте някои основни стъпки, за да направите средата в MAFIA по-интерактивна в сравнение с някои други игри? [☺] Опитваме се да направим това възможно. Затова имаме разрушаващи се обекти, истинска психика и играчът може да върши неща, които са важни за сюжета. Но ако мислите за такива работи като например ядене на храна или нещо подобно, трябва да ви кажа, че при такава огромна 3D екшън игра като MAFIA това засега е невъзможно. Налага се да правим други неща и някои от тях не са много забавни... [?] Има ли в играта нещо, което да накара героя да се откаже от този престъпен живот? [☺] Цялата история в играта подсказва, че не всичко от живота на гангстера е страхотно. Опитвам се да покажа философията му, което само по себе си е много интересно, но все пак MAFIA не е като POSTAL или CARMEGEDDON. Гангстерските филми (и, надявам се, игри) са "жестоки", но ако си истински гангстер, нямаш много шансове да доживееш дори до 40 години. Изчел съм купища книги за мафията и гангстерите - малцина от тях са умирали от естествена смърт или са доживявали щастлива, спокойна старост. Ние по НИКАКЪВ НАЧИН не искаме да кажем, че да убиваш хора и да крадеш пари е огромно забавление. Защото, всъщност не е. Например, повечето мафиотски донове са мразели Ал Капоне, защото той е бил крайно жесток и брутален. Те просто са искали да правят пари, не са били жадни за кръв маниаци и са убивали само хората, които са ги предавали или са искали да ги убият, за да заграбят бизнеса им. Когато започнахме играта, бяхме вдъхновени от филми като Кръстника, Millers Crossing, Mean Streets и най-вече HEAT. [?] При цялото ваше проучване за времето на трийсетте години в Америка, кое ви се стори най-интересно за този период? [☺] Мисля, че цялостната атмосфера на това време е страхотна. Колите са жестоки, архитектурата е изключителна, облеклото е стилно. По време на нашето проучване научих доста неща за 30-те години и мисля, че това са крайно интересни времена. Пак тогава е имало и много депресия, много бедност и много престъпност. Нищо не е идеално. Някои коли от онова време направо ме изненадаха. Всеки мисли, че те тогава са били бавни и лоши, но се оказва, че всъщност са и доста бързи, и много удобни. Една от колите в играта достига скорост до 200 км/час и има вграден "компютър", който върши същото като днешните автомобилни компютри, само че е механичен. А освен това харесвам порнографията на 30-те години. [?] Има ли тайно прокрадване в MAFIA или повечето сблъсъци са на базата "лице в лице"? [☺] Има и от двете. [?] След като се даде задача, има ли някаква карта, която да се използва за навигация през града? [☺] Ще се опитаме да включим хартиена карта на града. [?] Има ли мисии, които изискват извършване на определена задача за определено, лимитирано време? [☺] Да, понякога. [?] По всичко личи, че екипът на ILLUSION взима игрите много на сериозно, което е хубаво. Все пак в MAFIA няма ли хумор, който да предизвика усмивки? [☺] Всеки добър гангстерски филм притежава един странен тип хумор, а особено италианските гангстери са страхотни, когато обясняват нещо на някого. Опитали сме се да пресъздадем това. И много от диалозите са нещо като Pulp Fiction... [?] Как се управлява героя в MAFIA? Може ли да се сравнява control setup с този на друга игра? [☺] Опитваме се да комбинираме гледката от трето лице с управленията от първо лице и ще го направим по-добре от HIDDEN & DANGEROUS. Всичко ще бъде възможно с едната ръка върху мишката, а с другата на клавиатурата; или с един джойстик. [?] Няколко от скрийншотовете показват места от страната. Има ли много мисии в играта, които се извършват там, извън града? [☺] Да, в околностите на града има мисии. И там можеш да се състезаваш с колата си.

Е, това е засега. Оставаме в очакване.

VoodooD

VIRGIN INTERACTIVE изненадващо обяви предстоящото продължение на MAGIC & MAYHEM, което се очаква да излезе през първата четвърт на 2001 г. и да внесе свежа нотка в тотално забъркания в едно неразплетимо кълбо жанр на стратегиите в реално време, RPG-тата и адвенчърите. Играта се разработва от CHARYBDIS ENTERPRISES INC (създателите на излязлата през 1999 г. RTS MACHINES), а само дизайнът й е дело на MYTHOS GAMES (автори на първата част).

В първоначалната MAGIC & MAYHEM участвахме в ролята на начинаещ магьосник, тръгнал да издирва тайнствения си вуйчо. За да можеше да продължи нашият герой напред, той трябваше да събира мистични енергии за мощните си заклинания, да комбинира различни магии с древни артефакти и да омагьосва цели армии от елфи, джуджета и скелети, за да се бият за неговата кауза. ***В продължението*** MAGIC & MAYHEM 2: THE ART OF MAGIC действието се развива около 500 години преди събитията от оригинала, насред богата триизмерна околна среда. Тук отново се вмъкваме в кожата на магьосник-чирак, оказал се в силно застрашен свят, обсебен от силите на хаоса. А те, от своя страна, за да е още по-пълно объркването, не могат да спрат да воюват помежду си. След смъртта на могъщия магьосник Magistrator, който се е грижил до този момент за баланса в света, всяка от отделните фракции се опитва да поеме пълния контрол над всичко, налагайки властта си с груба сила. Имайки в началото на разположение единствено собствените си доста ограничени магически способности и сили, играчите трябва да ги развият по подходящ начин, като същевременно мислят тактически и вземат благоприятни за отряда им решения по времето на всяка отделна мисия. Главният герой се нарича Aurax и прави бърза кариера, започвайки с прости магии и по-сложни куести, за да стигне до пренареждане на политическия пейзаж. ***Singleplayer-ът*** се състои от редица нива, всяко от които се върти около едничката цел да бъде победен противниковия магьосник и са свързани в общност помежду си със силната история на играта. ***Gameplay-ят*** главно изисква усърдно развитие на инвентара и книгата с магиите, както и сръчното им употреба при битка. С напредването по-нататък се подобряват уменията и се трупат нови знания и предмети. ***Съвременната*** 3D графика в играта е гарантирана от новичкия енджин, увенчана е с фантастични светлинни и магически ефекти и очарова с многото митични животинки, които досега познавахме само от легенди и предания. Поддържа се убийствен zoom, с чиято помощ сме в състояние да разгледаме дори кътните зъби на връхлитащия демон или пък да хвърлим око от птичи поглед върху развитието на смъртоносната битка насред бойното поле между противниковите армии. Обещават ни още и елементарно за използване управление, което също има не малко значение за удоволствието от играта. От друга страна това все пак е наследник на хитово заглавие и няма как да не се възползва от някоя и друга добра черта на оригинала. Които в случая са старият интуитивен интерфейс и познатата система за извършване на заклинанията. ***Новостите***, разбира са, не са за пренебрегване - нови магии (от калибъра на метеоритни дъждове или пък привикване към собствената кауза на рицари, скелети и дори дракони) и непознати досега създания, които да направят побоището наистина интересно (минотаври, великани и тем подобни). Както и сами може да се убедите, шаренията е невероятно митично животинки, които досега познавахме само от легенди и предания. Поддържа се убийствен zoom, с чиято помощ сме в състояние да разгледаме дори кътните зъби на връхлитащия демон или пък да хвърлим око от птичи поглед върху развитието на смъртоносната битка насред бойното поле между противниковите армии. Обещават ни още и елементарно за използване управление, което също има не малко значение за удоволствието от играта. От друга страна това все пак е наследник на хитово заглавие и няма как да не се възползва от някоя и друга добра черта на оригинала. Които в случая са старият интуитивен интерфейс и познатата система за извършване на заклинанията. ***Новостите***, разбира са, не са за пренебрегване - нови магии (от калибъра на метеоритни дъждове или пък привикване към собствената кауза на рицари, скелети и дори дракони) и непознати досега създания, които да направят побоището наистина интересно (минотаври, великани и тем подобни). Както и сами може да се убедите, шаренията е невероятно, героите изглеждат доволно симпатични и спокойно можем да разчитаме да ни забавляват истински:) От сега мога да кажа, че абсолютният ми фаворит е оплесканият с кръв пич с качулка на палач, дето силно напомня на средновековен касапин... ***Според*** думите на Mark Hardistry, главен дизайнер на ART OF MAGIC, целта им е била да придадат нов, по-добър външен вид на играта, забавна и интригуваща завръзка на фентъзи-приключението с множество неочаквани обрати и истинска тръпка в действието, без да губят духа и същността на играта, които вече са доказали своята стойност. ***След*** завършване на сингълплеър-кампанията, играчите могат да се изправят чрез глобалната мрежа срещу трима други магьосника, за да си изяснят кой най-добре е обучил героя си в изкуството на магията. Ще се играе по нета или в LAN - до осем играча, с възможност за отборна игра и дори споделяне на предметите от инвентара. Сещате ли се какво ще стане? Някои герои ще изпълняват само ролята на носачи, за да могат други пък да блеснат... Няма лошо, кой смее да се оплаква? ***В добавка*** ще се радваме и на пълен wizard setup, който позволява пълна нагласа на героя според вкусовете на геймърите - от поставянето на всяка точка на здраве, мана и сила, та чак до фино бъзикане на книгата с магиите му... ***Комбинацията*** от стратегия, role playing и адвенчър определено обещава да е интересна, а колко успешна ще бъде, ще видим на практика догодина.

Cali

NO ONE LIVES FOREVER

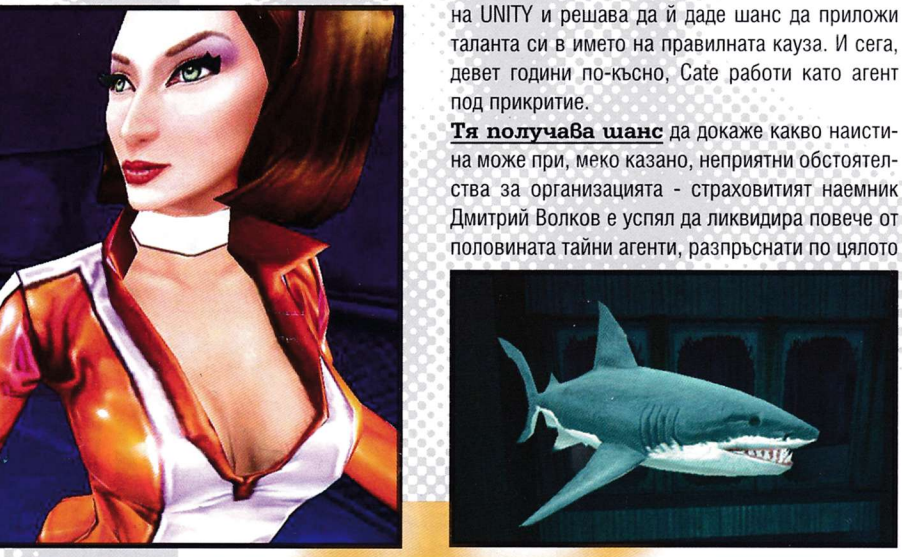
Чаровна, Ловка, и Крайно ОПАСНА!!!

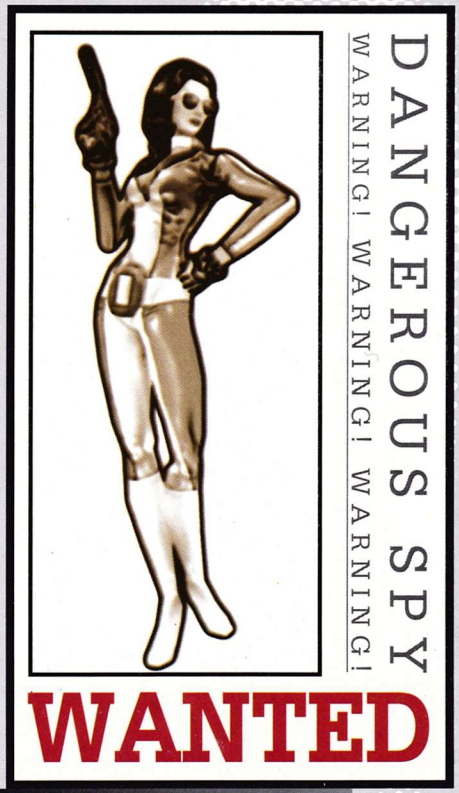
Нищо не трае вечно, дори пирамидите. И никой не живее вечно, освен може би тъпотата. Има ли изобщо някакъв смисъл наоколо или само си запълваме времето? Бог знае, ама нали все пак нещо трябва да се прави...

Противно на заглавието си, този first person adventure май ще ни убеждава точно в обратното - поне що се отнася до главната героиня. Да, пак чаровна дама в главната роля, но сещате ли се кое не е на място? Че хубавицата не е основателна причина изгледът да е third person, за разлика от огромната част от подобните игри. Така че, този път имаме FPS, където поемаме ролята на тайна агентка, която през 60-те години на XX век разнищва мистерии и комплоти и се бори с класически злодеи. Не, това не е вариант на историите с Джеймс Бонд, макар че на много места героинята изглежда като негово стопроцентово копие. С помощта на впечатляващ асортимент от стандартни и експериментални оръжия главната героиня Cate Archer изследва екзотични кътчета, измъква се от коварни клопки и си разчиства сметките със смъртоносни противници, поставили си за цел да я разкарат от занаята веднъж завинаги.

Коя е Cate Archer? Един от най-добрите агенти на международната анти терористична организация UNITY - изключително компетентна, убийствено интелигентна и омагьосващо привлекателна. И тъй като й се е налагало много повече да се доказва в сравнение с другите агенти, Cate работи страшно интуитивно и всява респект дори у най-върлите си врагове. За нея хората са отворена книга, която само трябва да бъде прочетена. Родена е в Шотландия през март 1942. Израства без майка, но е умно и надарено с богата фантазия дете с много приятели. Баща й я научава да ловува и язди. Самият той после се пропива и пропилява цялото семейно състояние, а през 1956 се самоубива. Cate минава през сиропиталища и домове, но никъде не се задържа дълго. Започва да краде, скоро се оказва, че доста я бива в това, и тя набързо се превръща от изоставено дете в изпечен престъпник. През 1958, обаче, си намира майстора в лицето на Bruno Lawrie. Хваната е, когато задига портфейла му, но се измъква заедно с неговия часовник. В този часовник, обаче, има вграден предавател и лесничко я намират. Bruno е агент на UNITY и решава да й даде шанс да приложи таланта си в името на правилната кауза. И сега, девет години по-късно, Cate работи като агент под прикритие.

Тя получава шанс да докаже какво наистина може при, меко казано, неприятни обстоятелства за организацията - страховитият наемник Дмитрий Волков е успял да ликвидира повече от половината тайни агенти, разпръснати по цялото земно кълбо, и то само за седмица. Той очевидно има връзки със зловещата противникова организация H.A.R.M., която неизвестно как се е добрала до поверителната информация на UNITY. Archer и нейният наставник заминават за Мароко, за да защитават американския посредник, също фигуриращ в списъка за елиминация, без да знаят, че директно попадат в капан. Дали Cate ще разбере това преди да е станало късно? Има ли предател в редиците на собствената организация? И какво всъщност означава H.A.R.M.? Все въпроси, на които трябва да даде отговори играта, която предстои да излезе през октомври (ако вече не е излязла, разбира се).





Засега, когато пиша този текст, разполагам само с демото, което върви на Pentium 2 на 400 Mhz по някакъв неописуемо грандиозен начин - едва се играе. Все пак, обаче, мога да ви дам някаква информация как би могла да изглежда тази многообещаваща игра, която определено не прилича на FPS от конвейера, бълващ ги на-

PLATFORM: PC; PS2 RELASE: 11. / 2k P/D: FOX INTERACTIVE / MONOLITH
GENRE: FPS ACTION WWW: http://www.noonelivesforever.com

последък с пълна сила.

Оръжията са над 30 и покриват всичко възможно в интервала между 38-калибров пистолет, автомат АК-47, снайпер Geldmacher SVD с приставка за нощно виждане и Sportsman EX ловен арбалет. Много от тях използват различни боеприпаси - трасиращи и подсилени куршуми, както и популярните дум-дум. Да не пропуснем и задължителния гранатомет М79. Питате за алтернативна стрелба? Тук има мнооого повече от такава: различните муниции гарантират различни стрелби и различни режими на стрелба, определяни от приставките за увеличаване на обсега, лазерният прицел и заглушителите. Какво, обаче, е един таен агент без специално разработените наглед невинни предмети, които понякога имат животоспасяващо значение. Cate разполага със смъртоносен киселинен парфюм, джобен гранатомет, куфарче с вградена вътре картечница, експлодиращи червила, пудел-робот, шнола с повече функции от швейцарско джобно ножче, мотоциклет Триумф... Преди всяка мисия избирате подходящите оръжия и предмети, като по принцип имате достъп до всичко, което сте открили дотук в играта, както и до всички научно-технически открития на UNITY. Оръжия и други полезни нещица прибирате от паднали врагове, както и от тайните места, които преди това, разбира се, трябва да намерите.

Спасъкът с противниците е дълъг поне колкото от тук до Шотландия и обратно. Имате си работа с повече от двайсет озлобени и проклети същества, които ви мислят далеч не най-доброто: внушителен шотландец, злокобна не успяла оперна певица (далечна роднина на Вагнер), онзи мил руснак, трио хитри свадливи женици, безброй чужди агенти и войници... Отсега ви казвам, тези герои са сред най-детайлно направените, които сме срещали досега във first-person action/adventure - движенията на устните им са синхронизирани с диалога, а и мигат абсолютно реалистично благодарение на използваната motioncapture-анимация.

Мисиите за сингълплеър са 15 и всяка от тях се състои от 2 до 6 поднива, което ни дава гордата сума от приблизително 60 нива. При мултиплеъра нивата са 10.

Къде ще си прахосва времето Cate, ли? Не я мислете, добре ще си изкара - базарите на горещо Мароко, Източен Берлин, идиличната английска провинция, заснежените германски Алпи, Карибите, американския северозапад. Е, между другото й се налага да се рови из трюма на потънал товарен кораб, да пресича огромни пустини и покрити с преспи терени, да профучава през модерните по онова време барове, да нахълтва в hi-tech сгради и елегантни английски пансиони, да си проправя път през непробиваеми крепости и тайни подземни лаборатории, че дори и да се вози на обречен самолет и да изпита на гърба си свободно падане без парашут. Пада й се още да се справя с камери, кучета пазачи, заключени врати, скрити входове, мързеливи работници, патрули, акули-човекоядци и т.н. - но все в тоя дух. На някои места трябва да се промъква, но ако я усетят, няма друг избор освен грубата сила и хладното оръжие.

Агент Archer има на разположение както личен мотоциклет, така и типични за въпросното време автомобили и дори сноумобил. За разлика от повечето игри в жанра, тук главната героиня търпи развитие - тя трупа проценти интелигентност по време на мисията и като събере достатъчно количество става по-добра в дадено умение. Макар че, само изключително внимателен играч не би пропуснал нито един предмет, струва си да опитате да си подобрите някой и друг показател.

Health-системата е по-особена от обикновено - липсват health kits, макар че body armor-ът върши приблизително същата работа. Като всеки истински шпионин, Cate трябва да наблегне на максимално възможното запазване на анонимност, а не на грубия пердах, което предполага, че няма да има спешна и перманентна нужда от пълнене на здравето. Диалози ще има, и то на кило - хиляди редове, всичките произнесени от професионални актьори.

Изкуственият интелект би трябвало да се окаже пореден шедьовър на MONOLITH. Предвидени са реакции на 11 отделни стимули: светлини от фенерче, стъпки, отпечатъци в снега, стрелба, трупове и други. Реакциите ще зависят още от състоянието, в което се намират героите - отегчените и полузаспалите като нищо ни пропускат, за разлика от подозрителните, които обикалят нащрек. Груповото AI щяло да се погрижи да имаме с какво да се забавляваме (или по-скоро противника за наша сметка) в големите мелета.

Еджинът е безумно обширна тема, която засега ще оставим за по-добри времена. Достатъчно е на първо време да знаете, че е чисто нов и се нарича LithTech 2.5, че силните му страни са детайлните изобразявания на закрити области и необозрими простори на открито, че поддържа всичко, за което се сетите, а и сума неща, за които не сте чували. За да върви прилично обаче това чудо, явно се нуждае от Pentium 3, така че да му мисли семейният бюджет.

Мултиплеърът може да се играе в режими free-for-all, агент vs. агент deathmatch и базирани на мисии UNITY vs. H.A.R.M. карти за до 16 играча - по LAN или чрез модем през Won.net. Тъй като пълната версия на играта е на една ръка разстояние от вас, а може би вече и на по-късо, предлагам да проявите малко търпение (че и повече, защото нивата се зареждат по пет минути всяко), преди да тръгнете да се борите срещу световната неправда под ръка с таен агент Cate Archer.

Cali

Минимални системни изисквания: Windows 95 / 98 / 2k / ME; Pentium II 300 MHz, 64 Mb RAM, 250 Mb HDD, DirectX 7.0 comp. 8Mb 3D acc., DirectSound compatible 16-bit sound, DirectX 7.0, 32 bit video, sound, CD drivers

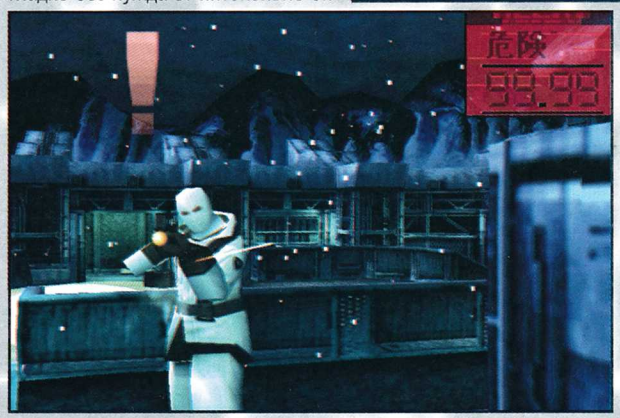
METAL GEAR SOLID

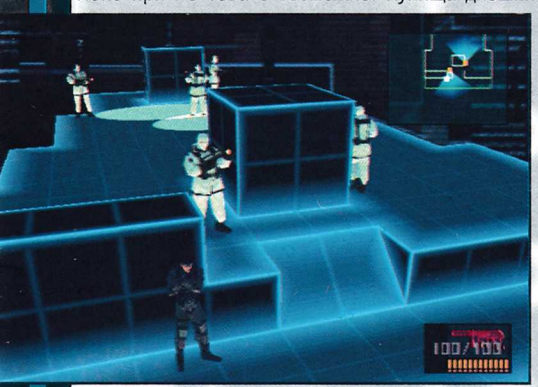
НЕВЕРОЯТНО ??? НО ФАКТ !!! ДОЖИВЯХМЕ :o)))

Най-върховната световна игра за конзола (от 1998) отдавна чака някоя добра фирма да я адаптира за PC. Не е ли малко иронично обаче, че точно когато братята с PlayStation се наточиха за METAL GEAR SOLID 2 за PlayStation2, комбинираният екип MICROSOFT/KONAMI успя накрая да "компютризира" първата й част! PC-версията на METAL GEAR е точно толкова добра, колкото бихте очаквали от PlayStation-to-PC порт игра. Всъщност тя е най-добрият "превод" от конзола към PC и не е просто още един порт - модифицирана и оптимизирана е от MICROSOFT в продължение на повече от година. **METAL GEAR SOLID** по същество още си е велика игра, но ако вече си играл както основната игра, така и продължението VR MISSIONS, няма защо да ти я препоръчвам. Ако си само PC геймър, който не е играл на конзоли, със сигурност ще се бръкнеш за това сладурче - само и само, за да разбереш защо по дяволите всеки говори за него от две години насам. **През 1998** г. METAL GEAR SOLID преобърна света на конзолите с главата надолу. Реалистична атмосфера, интензивен геймплей, много добър сюжет, велика графика (за PlayStation) и синематични качества, невиждани преди това на конзола - игра, за която всеки говори и която всеки играе. Съществува хипотетичната вероятност обаче, ако не си играл тази игра тогава, да не се заинтересуваш и сега. Според мен има няколко типа хора, които ще се захванат с нея: всеки, който никога не е накарал BLEEM! да върви добре; любопитните PC геймъри, които искат да видят за какво е била цялата дандания; геймърите, които са загубили или счупили PlayStation-конзолите си. **Ако случайно си паднал от Марс** и никога не си чувал за тази игра, то сюжетът й разказва основно за Solid Snake, едно доста необичайно име за правителствен агент, натоварен със задачата да отиде в една военна база в мразовитата Аляска, завзета от терористи, с които трябва да се справи. Терористите обаче не са обикновени, а генетично изменени хора, превърнати в супервойници, точно от типа на нашия човек Snake - всъщност, някои от тях наистина са от неговото бивше поделение. Snake започва мисията си в старо подводно корито, с което трябва да се добере до базата, където се сблъсква жестоко с водача на терористичната група. VR MISSIONS пък са си просто отделна история. **Синематичната същност** на играта се състои от малки мисии, всяка от които е солиден пъзел. Може да звучи глупаво, но някак си се пристрастяваш към всяка мисия, може би защото са кратки и често-често си повтаряш "Ще опитам само още веднъж". **Въпреки** че в тази игра можеш да хвърляш гранати, да стреляш с картечници и да изстрелваш от рамо ракети Stinger, гейплеят на METAL GEAR SOLID е съсредоточен върху уменията и хитростта, е не върху директния екшън. Вниманието ви обикновено е привлечено от радарния екран в горния десен ъгъл на екрана, който показва не само вражеските войници и движенията на камерата, но и линията на врага или гледката от камерата. Играчът обхожда периметъра от гледна точка на врага, без да се задейства ужасната аларма и без да налети на стражите. Разбира се, ако стражите се приближат опасно, Снейк винаги може да стреля със снайпера или да ги задуши със газ. **PC-версията** притежава няколко апетитни хапки, които са за препоръчване. Тя фактически е пълен набор от METAL GEAR SOLID и от VR MISSIONS, които иначе излязоха поотделно (малко прилича на "плащаш една, получаваш две"). Геймърите могат да се движат из играта и от първо лице - first-person mode. Този начин изглежда по-привлекателен от стандартната гледка от трето лице (third-person view), но истината е, че се играе по-леко с камера, изтеглена назад, отколкото през очите на Solid Snake. **Най-голямата промяна** в METAL GEAR SOLID идва при действителното представяне на играта. Тези, които са благословени с разделителна способност 1024x768, могат да й се наслаждават повече - тя изглежда по-хубава, някак по-контрастна, но и по-остра. Това ни напомня, че PCporting-експертите не са направили нищо, за да пипнат текстурите на PlayStation в ниските разделителни способности. Лицата са ръбести и големите текстури са много квадратни, много блокови, просто рендвани при висок пиксел. Щеше да е много мило, ако текстурите в играта бяха поизгладени за нейната PC презентация, но явно това е било твърде много за японския разработчик. Е, разкритикувах текстурите, но трябва да призная, че METAL GEAR SOLID изглежда по-добре от много други конзолни игри, направени за PC - като започнем от INFOGRAMES и стигнем до CAPCOM. **Това**, което помня за MG и MG2 на Nintendo, е че те поглъщаха изцяло. Те се играеха като METAL GEAR SOLID - в смисъл: повече умения, по-малко екшън. Да, наистина тази игра не е екшън. Или не е само екшън. Тук има малко различия. Например при MG и MG2 не можеше да се криеш зад дърветата, да се промъкваш зад гърба на врага, за да му счупиш врата, да го използваш като жив човешки щит, да го стреснеш с шум или с каквото и да е друго нещо, което METAL GEAR SOLID ти предлага. Възможно е да стигнеш до целта по различни начини. **Между другото**, основните подобрения в METAL GEAR SOLID са на базата на един успешен франчайз. Геймплеят е при поглед отгоре-надолу, а камерата на движението наподобява смесица от ZELDA и RESIDENT EVIL. Самата камера е много умна (не като при TOMB RAIDER да речем). Тя се самонастройва съобразно движението - например от първо лице, щом пълзиш през тунел, или пък от тре-

то лице, показвайки ти какво има зад ъгъла, когато се изправиш пред стена. Разполагаш с голямо разнообразие от движения, чрез които да останеш незабелязан. **Самата игра те кара непрекъснато да мислиш за оцеляването си.** Ако примерно пушиш, димът на цигарите ти разкрива инфрачервените лъчи на охранителните устройства. Наглед играта изглежда проста: не позволявай да те видят! Това беше трудничко при MG и MG2, но в това отношение MGS ти дава щури умения, за да го вършиш. Враговете имат постоянни патрулни маршрути и, ако ги научиш, избягваш риска да оставиш следи по тези маршрути и да те забележат. Достатъчно безшумен ли си, промъкваш се в гръб, извиваш врата на охраната и отново се скриваш в сенките. Ако не се получи, вадиш пушката FA-MAS и изтребваш наред /т.е. правиш опит да изтребиш/. Добро прикриване понякога те възнаграждава. Например можеш да минеш през хангар с ракети, без да убиеш никого. Или да взривиш хеликоптер в небето. Но в същото време има и моменти, които са същински ад - ще спомена само сцената на убийството с пръсти. Единствената ми забележка (евентуално!) е към изкуствения интелект (AI) на враговете. Може и да ти се струва, че си обект на разследване от ЦРУ, но в крайна сметка всеки твой противник, който не е шеф, следва тъпото правило: "Движи се в кръг, докато не чуеш или видиш нищо. И тогава стреляй!". Въпреки тези дреболии обаче, геймплеят е много, много, много добър. **Графиката е гладка** и изглежда добра, но не е онова, което може да се очаква - малко повече детайлност нямаше да й се отрази зле. Поне при PC това е възможно. Купища днешни игри са с по-добра графика и в MICROSOFT го знаят. Те са подобрили текстурирането (жалко, че няма опция за превключване между 16- и 32-битови текстури) и разделителната способност, прибавили са и повече светлина. Анимацията на героите е доста реалистична. Има добри графични ефекти, като например лазерните охранителни лъчи и газът. Но присъстват и някои скапани моменти. Като снега, приличащ на огромни бели пиксели, които ти се мотаят по екрана. Или пък когато стреляш - тогава лазерната точка наподобява голям червен пиксел. И синематиката на места куца. Освен това по някакви неясни причини играта не върви на пълен екран. Една дебела черна линия на дъното на екрана се разпростира по време на цялата игра. Сякаш това е било направено като short-cut, за да може играта да върви гладко без нужда от интензивно оптимизиране по време. Скоростта на кадрите е о'кей, няма забавяния. За да сме справедливи обаче: това все пак е двегодишна игра и като цяло може да се каже, че MICROSOFT са свършили добра работа за графиката. **Звукът е страхотен.** Благодарение на него враговете чуват къде си ти. Ти пък чуваш къде се намира всеки враг и можеш да го примамиш със звук да се отдалечи от поста си. Когато някой проговори в голямата метална зала на първо ниво, кънти ехо! Гласовете също много ги бива. Музиката е подходяща и убедителна - освежава и подсилва екшън-моментите, а в помещението на Mantis е направо завладяваща. Супер! **Изкуственият интелект** не е перфектен, но е много добър. Командваните от компютъра персонажи реагират на звуци и на гледки (светлини, отпечатъци от стъпки). Ако се криеш зад нещо, няма да дойдат до теб и да стрелят, а ще хвърлят гранати по посока на укритието ти. Е, има какво още да се желае - на моменти ти се струват умни, друг път тъпи. **Добавките към играта** - като включването на пакета VR MISSIONS, възможността да играеш във first-person и достигането на разделителна способност до 1024x768 - едва ли ще екзалтират геймърите до степента мигом да хукнат към магазина и да го разбият, за да се сдобият с нея. Подобни ексцесии не се очакват, но ако никога не си я играл или искаш да си припомниш най-добрата конзолна игра от 1998 г., тя определено ще влезе в кръга на твоя интерес. Искаш ли отличен single player, пълен с екшън, романтика, напрежение и забавление - това е METAL GEAR SOLID. **Няма да съжаляваш!**

VoodooD





PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, 4 Mb 3D Acc., MS DirectSound 7.0 API Sound card

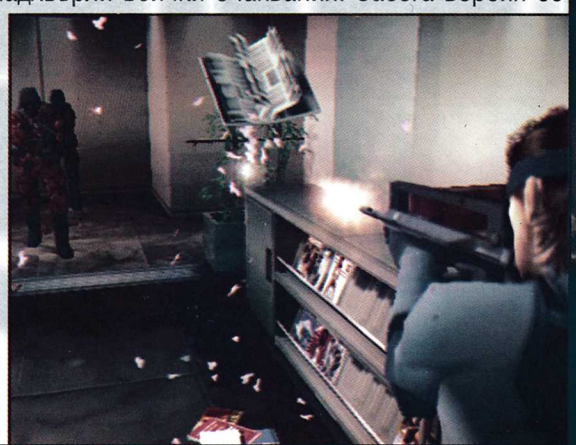
OPT.: P II 400, 64 Mb RAM, 16xCD, 400 Mb HDD, 16 Mb 3D Acc.Gamepad

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Продължението на тоталния хит MGS се очаква да излезе есента на 2001г. Според Konami играта ще надхвърли всички очаквания. Засега версия се предвижда само за PS 2, но... според Hideo Kojima (главния designer на MGS) "втората част ще е една от най-силните игри на 2001-ва **за коя да е платформа**" т.е. има надежда и нас PC-джиите да ни огрее :o) Предлагаме ви и screen-shots от MGS 2. Не забравяйте, че PS 2 графиката е на светлинни години пред старите PS конзоли.



ICEWIND DALE

Hardcore RPG-тата, към които спада ICEWIND DALE, са доста специфичен жанр и е любим на малко геймъри поради изключителната му комплексност и чистото играло време, което изисква. Аз обаче, понеже съм голям фен на въпросния "мъчен" жанр, веднага си признавам, че чаках тази игра с по-голямо нетърпение от която и да е друга в последно време. Не ме засегна нито треската по DIABLO 2 (моето голямо разочарование), нито дори суматохата около продължението на култовата BALDUR'S GATE. Според мен BALDUR'S GATE + TALES OF THE SWORD COAST е най-доброто в жанра и съответно би трябвало да трупна в очакване на още по-мащабното й (поне според обещанията на BLACK ISLE) продължение, но кой знае защо ICEWIND DALE ме привлече с предварително определената си семплост. Последната дума да не ви залъгва обаче! Ако тази игра е първата ви стъпка в света на AD&D, очаквайте нещо като удар с чук! Абсолютен новак ли сте, чака ви поне месец адаптация, докато разберете практическото приложение на всички показатели и характеристики и свикнете с правилата на играта.

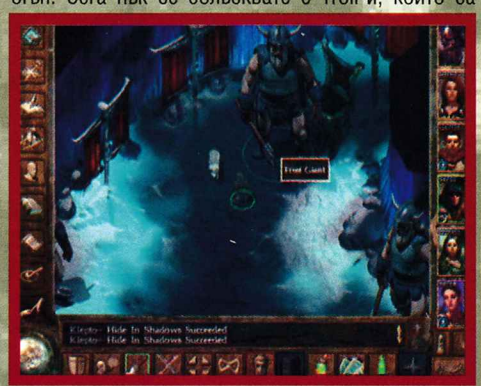
Обявената семплост е и първото ми разочароващо впечатление от играта още преди да я пусна. Само два диска (един инсталация и един игра)! Не знам откъде-накъде, но очаквах повече. Все пак BALDUR'S GATE и expansion-ът й бяха в шест... Тези мащаби се получават заради цялостния външен вид на играта. Изгледът е изометричен, а обектите са предварително рендирани, което има един плюс и един минус. От една страна, тъй като всичко е рисувано на ръка, трудно ще срещнете две еднакви сгради в играта. От друга - 3500 MB final version! Та, знаейки това, сметнах, че тоя път момчетата от BLACK ISLE са си поспестили труда по графиките. Опасенията ми се потвърдиха от прекрасното като история и отвратително като изпълнение интро (впрочем всички филмчета в играта са поднесени все така - дори и превъртането), а също и от портретите на героите, които изглеждат доста по-зле от тези в BALDUR'S GATE. Слава Богу, до тук се изчерпаха лошите ми впечатления от играта (забележете, те всъщност са преди самата игра). Но веднъж започнеш ли, о, веднъж започнеш ли, няма спиране! **ICEWIND DALE** е увлекателна, приятна и красива. Да, красива! Предишните ми опасения за графиката не се оправдаха. Всичко е изящно моделирано, магиите са добре анимирани, а бе, направо приказка! Енджинът е мъъъничко модифициран Infinity с добавени малко 3D ефекти като пушек и светлинки. Само дето няма хардуерно ускорение. Когато примерно видях как палаво хвърлят отблясъци по стените димящите пещи в ковачниците на джуджетата, на моят P3 с доволно много RAM му дойде доста нанагорно и се наложи да "изврна поглед", за да си "поеме дъх". Звукът също е на много високо ниво. Музиката не е нещо особено, но може да се каже, че допринася за атмосферата. Звуците (особено природните) обаче са наистина феноменални - птички пеят, стъпки "хрупат" в снега, дъски скърцат и т.н. Ако имате и съответния sound, доста повече ще им се порадвате. Силно впечатляващо е, че за разлика от BALDUR'S GATE сега ВСИЧКИ реплики на героите, важни за развитието на сюжета, са озвучени на брилянтен английски. **Репликите** са по-малко, отколкото в BALDUR'S GATE и особено в PLANESCAPE: TORMENT, но не вярвам на някой да му се видят малко. Езикът зависи от това с кого говорите: селянинът говори като... ами като селянин, докато някои свещеници примерно като нищо ще ви накарат да се ровите из речниците. Направо се смаях, когато малкото момиченце "Odd Little Girl" цели петнайсет минути ми приказва за произхода на Вселената, в която съм просто прашинка, плуваща в море от време, за да ми обясни, че не трябва да й се бъркам в работите. Е, в крайна сметка се оказа, че това е демонът Yuxonomei (за да не бъда обвинен в причиняване на трайна загуба на способност за устно комуникиране, ще ви кажа, че това се произнася "Югзономай"), който се превърна в петметрова Naga и ме нападна. Но май не е много хубаво да ви разправям подобни подробности за играта. По-добре я пробвайте сами. **Най-привлекателната част е геймплеят.** На тези, които и понятие си нямат какво значи мистериозното съкращение "AD&D", не мога да помогна много. Правилата в играта са толкова сложни, че издателството TSR (то притежава лиценза за AD&D) не случайно е направило цяла книжка с тях. Няма какво друго да кажа на неосведомените предварително геймъри, освен че се играе с от 1 до 6 героя едновременно по правила,

...Абсолютно задължителна е за всички фенове на RPG!...

PLATFORM: PC RELASE: 26. 09. / 2k P/D: INTERPLAY / BLACK ISLE STUDIOS
GENRE: RPG(/ACTION) WWW: http://www.interplay.com/icewind

Познат и непознат ForgottenRealms-свят

пренесени директно от света на настолните игри Forgotten Realms (в който се развиват и ICEWIND DALE, и BALDUR'S GATE и който е възникнал именно в хартиен вариант). **Отсега предсказвам мъки** на ония, които се чудят и маят при избора между Barbarian, Amazon, Paladin, Necromancer и Sorceress. При създаването на герой тук се избира: пол; портрет; раса (Human, Elf, Half-Elf, Gnome, Halfling, Dwarf); клас (Fighter, Ranger, Paladin, Cleric, Druid, Mage, Thief, Bard); убеждение (от крайно справедлив и добър до пълен изверг); разпределение на показателите (Strength, Dexterity, Constitution, Wisdom, Intelligence, Charisma); уникални умения (ако има); външен вид; име. Като имате предвид, че всеки избор влияе върху възможностите при следващите (например расата определя в какви класове може да е героят) и че героите могат да са Multi-Class и Dual-Class, а за магьосниците са предвидени възможности да специализират в определено училище (Abjurer, Conjurer, Diviner, Enchanter, Illusionist, Invoker, Necromancer, Transmuter), това прави грубо два часа за сглобяването на първия що-годе задоволителен герой и после още три-четири започвания от начало, за да създадете наистина добър персонаж. **Системата за магии** в ICEWIND DALE не ви дава на разположение mana - определен брой магии научавате според показателите Intelligence и Wisdom. Можете да запомните някои от тях и едва тогава да ги употребявате. След ползване все още знаете магията, но вече не в активно състояние; трябва да поспите, за да се възстанови. Толкова за непосветените в AD&D! Останалото да си го наваксат сами! **Заедно** с посветените, обаче, продължаваме със сравнението с BALDUR'S GATE. Тъй като дори предметите в инвентара изглеждат по абсолютно същия начин, минавам направо на въпроса: Какво ново? По геймплея е пипано малко (слава Богу). Специализацията с даден вид оръжие е станала потясна. Bow вече са Bows и Crossbows, Spiked Weapons - Flails, Small Swords - Small Swords и Daggers, Large Swords - Great Swords и Large Swords, Blunt Weapons - Clubs, Maces, Hammers и Quarter Staves, а Spear - Spears и Halberds. Само Axe и Missile Weapons са си същите. В Options / Gameplay има една нова, много хубава функция - "max HP per level". Това спестява безконечните load-ове, докато даде задоволителен брой HP при качване на ниво. За съжаление, изчезнала е възможността за auto-pause при забелязване на враг. Сега вече (май) няма ограничение за experience-а, така че можете да се порадвате на магии дори и от девето ниво (има и много нови от по-ниските нива, а някои са с леко изменен вид или функции). **ICEWIND DALE** може да се превърти и само с един-единствен герой - и тъй като точките не се разделят между съекипници, той качва нивата много по-бързо и съответно подобрява показателите си повече. Аз играх с шест персонажа, но един приятел създаде Paladin-самотник, пред който финалният бос изглеждаше смешно. Това, разбира се, се дължи и на екипировката. В BALDUR'S GATE максимумът на магическите оръжия е +2 (тук-там +3 в expansion-а), а сега вече има дори до +7! Представете си за какъв бонус става дума! Сетих се и за още нещо. В BALDUR'S GATE създавате само един герой, а останалите се присъединяват по време на играта. В ICEWIND DALE можете да създадете всичките шест в началото и с тях да карате до края. **Акцентът** в BALDUR'S GATE е върху градовете и откритите пространства. В следващата й той пада върху добрия стар dungeon crawl. The Sword Coast има точно 53 места за посещение, а планините на Icewind нямат и 10. Но въпреки че ICEWIND DALE е много по-къса от своята предходница (което съвсем не значи, че е кратка), тя определено не е по-бедна. Всяка локация включва и подземия с поне 4-5 нива, а за гадовете да не говорим! BALDUR'S GATE може да се похвали единствено с Wyvern като по-внушителна по размери гадинка, която обаче изобщо не може да се мери с Fire и Frost Giant например (стигате им до колената) или с Verbeeg (колкото щита сте му). А има и още: Cyclops, Ettin, Rhinoceros Beetle и др. - няма да не ги изброявам всичките, ще ги видите в играта. Е, пак липсва дракон (поне не жив - има един доста попремръзнал), но дано в BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN вече го видим в действие (в TALES OF THE SWORD COAST фигурираше само един скелет). ICEWIND DALE ни среща и с някои по-коварни зверчета. Освен тези, които се убиват само от магически оръжия, има и още по-капризни. В TALES OF THE SWORD COAST имаше едно Fission Slime, което умираше единствено от огън. Сега пък се сблъсквате с Troll-и, които са



алергични само към огън и киселина. **Играта като цяло е поредната бомба на BLACK ISLE.** Абсолютно задължителна е за всички фенове на RPG! Задължителна е дори за тези, които си падат по не ангажиращи игри като DIABLO 2, защото в ICEWIND DALE страничните куести са по-малко (не че са малко), а екшънът е повече (не че преди не стигаше). И все пак... не е на върха. На върха все още си остава BALDUR'S GATE.

The Mask (Х. Златарев)

LEVI'S

PC WIN '95 / '98
MIN.: P II 233 MMX, 32 Mb RAM, 4xCD, 600 Mb HDD, DirectX 7
OPT.: P II 266 MMX, 64 Mb RAM, 8xCD, 900 Mb HDD, 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-6
Оценка 9/10

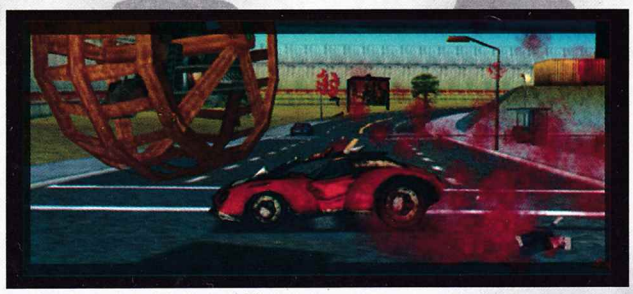
CARMAGEDDON TDR 2000

Окована Агресия

Кой не знае КАРМАГЕДОН? Кой не е слушал за нея? Това е PC-играта, която с агресивността си стана хит за световното геймърско братство. В коя друга игра геймърът може едновременно да кара кола и да сее смърт сред невинни, нищо неподозиращи и кротко разхождащи се по улиците граждани, животинки и други одушевени твари?! Както сами сте установили след дълги часове, прекарани с нея, CARMAGEDDON е уникална. След силния й старт и продължението й CARMAGEDDON 2, сега дойде ред и на третата част, наречена CARMAGEDDON TDR 2000.

Започвам с лошите новини. Явно авторите на новата игра са се повлияли от мнението на някои експерти, които тъпо и категорично заявиха, че предните две действали зле на подрастващите и давали лош пример на бъдещите шофьори... Пълни глупости! Сякаш игрите като QUAKE 3 или HALF-LIFE внасят по-малко агресивност в и без това твърде агресивния ни реален живот. Или пък поредицата NEED FOR SPEED дава перфектен пример на геймърите, които възнамеряват да покарат и истинска кола! Заради "моралния" външен натиск създателите на TDR 2000 са ограничили значително смъртността в играта. Пешеходците вече са по-малко от преди и не са хора - заменени са със зомби, чиято кръв не е червена, а зелена. Това в началото дразни, но постепенно започваш да му свикваш. Смисълът за тази смяна на цвета на кръвта и на хората със зомби може и да е разбираем, но ходът в никакъв случай не е добър за играта. Той не намалява агресивността, а по-скоро повлиява на начина, по който изглежда самата графика. **CARMAGEDDON TDR 2000** започва с дълго и на моменти скучно интро, за което по едно време се опасявах, че е като на HALF-LIFE. Както и да е, то все пак въвежда донякъде в обстановката. На екрана пред теб минава предисторията в стил Star Wars. Следва кратка демонстрация какво точно представлява самата игра. Фирмата, направила играта, така и не е измислила някакво по-оригинално интро, което никак не е добре, доколкото то практически е 25% от удоволствието в една игра. След скучновато начало с ужас установявам, че по менютата почти нищо не е подобрено, а на места дори е поразвалено. Очевидно авторите изобщо не са счели за нужно да правят промени към по-добро в тази фаза на играта (както впрочем и на други места). За по-опитните геймъри има три нива на трудност, последното от които е почти невъзможно да се играе, защото противниковите коли буквално те смазват - движат се два пъти по-бързо от теб и не се чупят никак лесно. **Състезателят** пак започва с до болка познатата назъбена червена костенурка. В началото имаш право да играеш само с нея, като задължително трябва да започнеш от една писта. Постепенно, с напредването на играта и минаването на различни етапи, пред теб се откриват доста възможности. Най-напред можеш да подобриш качествата на возилото си, а после дори да си купиш ново. По същият начин стои и въпросът с пистите. Лека полека пред теб

се откриват нови трасета. Пистите са 45 и са разпределени върху 15 местности. След като разочарованието от менютата поулегне в твоето съзнание, оставяйки там трайни следи за общото ти мнение за играта, идва ред на самата надпревара. **Състезанието** се зарежда сравнително бързо и след няколко секунди вече си на старта. Там оглеждаш и каляските на своите съперници. Както може да се очаква, те са доста по-едри и по-надарени от твоята костенурчица. Още на старта всички останали са готови да те премачкат, сдъвчат и изплюят. Ако не натиснеш



газта на време, някой не само ще те избута, но и ще мине върху ти, нанасяйки на теб и на останалите ти конкуренти огромни щети. Подобно нещо се случва всеки път, когато намалиш скоростта или се удариш някъде. Пешеходните зомби, както си му е редът, са адски глупави и винаги са на неправилното място в неправилното време. Тоест там, където минаваш с настъпен педал (стрелка). Има обаче хитреци, които умело бягат. Съветът ми е да не се впускаш в преследване на единични пешеходци. Карай си по маршрута, а "бонусите" сами влизат под количката ти. По-интересни по трасето са животинките. Те се срещат значително по-рядко, но са доста умни и никога не ти се набутват сами. Трябва да ги преследваш - умъртвиш ли ги, получаваш много по-голям бонус, отколкото за смъртта на зомбите. Интересно (и гадно в същото време) е, че има войнствено настроени пешеходци. Незнайно откъде те намират запалителни бомби (нещо като напалм) и ги мятат право върху колата ти, нанасяйки й стабилни щети. За щастие, авторите не са махнали функцията repair car, така че можеш да си я поправяш по време на самото състезание. **Както** в предишните две версии на играта, и тук състезанието става чрез checkpoint-и. На всяка писта са наредени по 5-6. Времето между чекпойнтите прогресивно и неуморимо намалява, което според мен внася ненужно напрежение. Подобно на преди за убийството на невинни граждани и животни получаваш бонуси, обаче този път те се вземат значително по-трудно заради намалената бройка на потенциалните жертви. Бонусът отново се изразява в точки и допълнителни секунди. На всяка писта трябва да завъртиш между 3 и 5 обиколки в зависимост от големината й. **Новост** в TDR 2000 е крайно сериозният трафик от коли, микробуси и камиони, които не участват в състезанието. Те правят лудницата пълна, защото понякога оформят нещо като минизадръствания - тогава единственото ти решение е да минеш през тях, за кое-

Играейки CARMAGEDDON TDR 2000 след цялия си изморителен ден, искаш да направиш това, за което си копнял през него. А именно: да натриеш носа на всички, които ти се изпречат на пътя. Това искаш, въпреки че чувствата, които се предизвикваха от предишните серии на играта, бяха значително по-силни и реални заради не цензурираната агресия. Лош ход е отстраняването й, защото се е получило нещо, което просто не прилича на нищо. Вярно, че предходните две части бяха доста груби (особено Carpocalipse now), но според мен по-добре е човек да проявява агресивността си пред компютъра, отколкото по улиците с оръжие в ръка. Или зад волана на истинската кола... В днешното напрегнато ежедневие всеки има нужда да изпуска парата. Това може да стане и с такива игри, така че никак не е мъдро точно те да се цензурират. Или както е в случая - цензурирането да води до раждането на недоносчета!

MG | PLATFORM: PC; ?X-BOX? RELASE: 08. / 2k P/D: SCI Games / TORUS GAMES
GENRE: ACTION / DRIVING WWW: http://www.carmageddon.com

то получаваш допълнителни точки. По трасето също има разхвърляни различни бонуси. Вярно, те не ти помагат кой знае колко, но правят играта забавна. Например с един от тях се постига уголемяване на зомбите, а с друг получаваш хиперскорост. Лошото е, че заедно със скоростта не получаваш и хиперспирачка, така че се забиваш много здраво в първото дърво, сграда или по-едър противник. Друга новост в TDR 2000 са мисиите. Впрочем, това може би е единственото напълно ново нещо в тази версия на CARMAGEDDON. Задачите са от рода на: отиваш примерно за определено време до единия край на града, вземаш нещо и го занасяш на някакво място. Нещо, което изцяло и безкомпромисно е откраднато от DRIVER. Като оставим настрани обаче авторските аспекти, мисиите определено внасят свежест в играта - все пак колкото и кръвожаден да си, уморително е непрекъснато да въртиш само обиколките и да преследваш малобройните зомби. **Веднага** се забелязва, че градовете, където се развиват действията, са много по-малки от преди. Няма ги безкрайните магистрали от CARMAGEDDON 2. За сметка на това графиката им е значително по-подробна и качествена. Въпреки че е доста изчистена, в никакъв случай не може да се каже, че е гола - просто умело са отстранени излишните фрагменти. Има и много компоненти, които правят всичко да изглежда доста истинско. Това са дърветата, храстчета и езерца, пълни с всякакви боклуци от рода на мини и други взривове. В едно от тях дори плува огромна акула, която ти пускаш в една от мисиите. По улиците могат да се видят пейчици, кошчета за боклук, будки за вестници (възможно е, разбира се, да ги премахваш по какъвто начин си искаш, щом не ти харесват). Поставено е и улично осветление, както и светофари. Като стана дума за осветлението - от самото начало то пречи адски много. Непрекъснато се удряш в стълбовете, които са наредени почти един до друг. Глупава е тази идея, май... **Графичният** енджин е написан изцяло наново. Той е горе-долу приличен, стига да изключим няколкото фрапантни пропуска. Най-видимият е, че колите са без "истинския" блясък, какъвто имаха в предишната серия. Отделно небето не е толкова реалистично. А за лицата на зомбите въобще не искам и да се сещам. Но това далеч не е най-лошото. За огромно съжаление, липсва онзи момент от втората част на играта, където можеше да се разруши абсолютно всичко, и то по всякакъв начин. В предходната част на CARMAGEDDON на бастисване подлежаха витрини, първази на магазини, дървени бараки и какво ли още не. В TDR 2000 това го няма. **Чудно** защо е махнато, след като именно за него авторите отнесоха най-много хвалби! Не вярвам да са го забравили. Значи съзнателно са направили най-голямата си грешка, заради която играта е станала прекалено дървена и изморяваща сетивата. По принцип крайно неприятно в подобни игри е удрянето на возило, тежащо около два тона и движещо се със 100 километра в час, във витрина на магазин, при което тя остава здрава, а ти отскачаш около десет метра назад. Уви, това в TDR 2000 го има:) Да, срещат се и стъкла, които се чупят, но са голяма рядкост. Хубаво щеше да е неприятностите да свършат дотук, обаче не! Спомняте ли си, че във втората серия колата буквално се състоеше от десетки части, всяка които падаше по различен начин и причина. Тук и това го

няма. Истина е, колата пак се троши, но по някакъв безумен начин. Винаги пада първо предният капак, независимо какъв е ударът по сила и естество. Направо отвратително! Затова пък, въпреки значителните липси, недоглеждания и недоизпипвания, изискванията към компютъра не само не са същите, ами са и доста по-високи. Никой и да не си помисля, че може да пусне играта без ускорител (и то не какъв да е) и с по-малко от 64 RAM. **Спед** малкото неща, които ми харесаха в TDR 2000, е физическият модел на колите. Трасета са пълни с трамплини, батути и тем подобни джунджурии, които буквално изстрелват возилцето ти във въздуха. Начинът, по който то лети и се приземява, е потресаващо приятно нереален. Направо щастливо да ти стане! Има едно място на първата писта в нещо като стадион, където е пълно с подобни работи. Лично аз прекарах там около два часа в режим Free drive. То бяха подскоци, то беше чудо. Ако се притесняваш за приземяването, бъди спокоен - всичко е направено така, че в 90% от случаите "кацаш" върху четирите си колела и без всякаква опасност от повреди. Е, ако паднеш по гръб, положението не е приятно: мигом се запалваш и се налага незабавно да си поправяш колата. **Последните** ми добри думи непременно трябва да са посветени на музиката към играта. Изглежда създателите й са решили да изсипят цялата иззета от другите места агресивност чрез звуците, чуващи се по време на състезанията. Песните са хардкор метъл (не знам на кой състав - може и да не е много известен) и направо можеш да счупиш някой прозорец или домашна порцеланова фигурка, ако ги поувеличиш малко. **Слушайки** музиката към CARMAGEDDON TDR 2000, ти се пренасяш в един друг свят, свят на насилие и беззаконие. Започваш да разсъждаваш като сериен убиец или кръвожаден терорист. Ефектът е толкова силен, че за малко забравяш калпавите неща в самата игра. Последната новина е, че можеш да играеш TDR 2000 в мултиплеър - по Интернет или в мрежа. Но не искам да си представя какво правят 8 геймъра на едно място... Това обаче е друга тема. **Накрая** ми се ще да обясня защо тази игра се е променила толкова много към лошо. Причината третата серия да изглежда така различно от първите две е, че STAINLESS SOFTWARE няма нищо общо с TDR 2000. Продуктът е дело на TORUS, чиито ковачници за игри се помещават в Мелбърн. STAINLESS SOFTWARE официално заяви, че повече няма да се занимава с разработката на заглавия от поредицата **CARMAGEDDON**. Що се отнася до разпространението, SCI настояват това да става под тяхна опека.

DMX

Ето, това е!!!!!! Ако искате да се убедите, че CARMAGEDDON TDR 2000 е отвратителна, просто си я купете и тогава вече ще ми повярвате.

PC WIN '95 / '98
MIN.: P 200 MMX, 32 Mb RAM, 4xCD, ??? Mb HDD, DirectX 7
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА
Оценка 6/10

SHADOW OF THE AMN...

...прилича на PLANESCAPE TORMENT и ICEWIND DALE - поне с добре познатия Infinity-енджин и със светът AD&D (Advanced Dungeons and Dragons). Който е чел Толкин, Пратчет и Купищата Други Създатели на изумителното англосаксонско фентъзи, е напълно светнат. Не е проблем, ако не си светнат/чел. Играта обаче, както вече стана дума в други локации в MG, идва от някогашния хартиен свят на Forgotten Realms, а него го има далеч преди да са се пръкнали компютрите. BIOWARE просто пренася всичко това на PC-монитора.

ИЗГРАЖДАНЕТО НА ГЕРОЙ...

...е първото ви геймърско дело. По-сетне забелязвате дали е мъж или жена - в отношението на някои персонажи към вас. Избирате му лице (падне ли ви, сложете своя снимка) и раса. Играете като човек, елф, полуелф, гном, халфлинг, джудже и полуорк (характеристиките им ги има в допълнението към играта). Подборът на расата е направо проблем (лично аз се спрях на човек и още съжалявам за тази грешка). После идва ред да класифицирате своя герой: боец, рейнджър, паладин, духовник, друид, магьосник, крадец, шут, вълшебник, монах, варварин. Някои ваши хубавци например могат и да са по-многообразни (в повече от един клас едновременно), обаче точките им за опит се разпределят равномерно помежду им. Тоест използват предимствата на всички занаяти, но пък повечето им оръжия имат ограничена употреба, а крадците или магьосниците рядко намират подходящите неща. Следващият избор е какъв да е вашият герой по характер - добър, неутрален или зъл. Във всяка от тези характеристики има три подразделения: спретнат и организиран, хаотичен и разхвърлян, нещо по средата. Последният избор е да разпределите полагащите ви се skillpoints по показателите за боравене с видовете оръжия - например джебчийството и работата с шперца на крадеца. Накрая, естествено, задавате външния вид на бъдещия герой, кръщавате го с някакво име и нататък е приключението...

НЕЩАТА ЗАПОЧВАТ...

...няколко месеца след края на действието в TALES OF THE SWORD COAST. Годината е 1370 DR (Dale Reckoning), т.е. 12 години след Времето на Бедите. Събуждате се като затворник в лаборатория, където злият магьосник Jon Irenicus (озвучен от актьора David Warner) ви държи в плен заедно с най-близките ви приятели. Мъчи ви и прави експерименти, но преди да сте разбрали какво става, съперниците на вълшебника го нападат и вие сте освободен... И не от кого да е, а от Imoen, познатата ни крадлива приятелка с магически способности от първата част. Малко по-сетне връщате свободата и на другите двама пленници: друида-боец Jaheira и всеобщия любимец Minsc - безстрашния рейнджър, чиято малка слабост е бойният хамстер Boo.

ДРУГИ СТАРИ МУЦУНИ...

...също се нъмъкват в играта. Въпреки че сте в компанията на контактни личности със собствено мнение, цялата история се върти около вас. Изправени сте пред неясно бъдеще и вашата рода се изкушава безскрупулно да ви плаши. Въставате срещу врагове, чиито цели надхвърлят безкрайната власт и заплашват да употребят стария си изгубен спътник като средство за невиждана разруха. Изправяте се пред тежки дилеми и ви се налага да заставате в редиците на злите, за да спрете злото. Преживявате не една загубена любов и печелите нови. Но в края на краищата нали имате безкрайните приключения в света на Forgotten realms.

ГЕРОИ от BALDUR'S GATE...

...могат да бъдат import-вани и във втората част. Както вероятно се досещате обаче и както подобава на един затворник, гол сте като пушка. Изобщо не питайте за своя Defender +5! В хода на играта е възможно да си върнете старите предмети, а и да добавите към тях тонове нови оръжия, магии и NPC-та, с които да общувате. Обикновено те ви задават куести, като да речем да освободите някой затворник или да занесете нещо на някого. Съветвам ви: не се заемайте с куест, освен ако не сте сигурни в успеха си. Задачите идват по-бързо, отколкото можете да ги изпълните, а несвършената работа удря по реномето ви. Може и да не знаете, но си го сложете някъде в паметта, че куестите са над сто и само от вас зависи кои ще приемете и кои - не. Едни са свързани с основната ви цел, други са съвсем отдалечени от нея. Продължителността им варира от няколко минути до цели дни (истински, а не игрови!). За някои ще бъдете богато възнаградени, има дяволски трудни, трети са смъртоносни. Отново повтарям: не е нужно да приемате изпълнението на всички задачи, по-хубаво е добре да премислите преди да направите нещо.

КРЕПОСТИТЕ...

... могат да са изцяло под ваше владение. Думата крепост, разбира се, е най-общо казаното за тази игрова новост; всъщност зад нея и за всеки клас си има съответния Stronghold. Духовниците разполагат с катедрала, крадците - с гилдия, вълшебниците - със зала с тайни, бойците - със замък. За да ги притежавате, трябва да достигнете определено ниво, ако и сте изпълнили специфичния за всеки клас куест. Можете да притежавате само един замък, а multiclass-героите трябва да избират. Специално за паладина има куест, в който трябва да намери меча Holy Avenger. При изпълнение той може да си спечели място в Ордена на Сияйното Сърце (Holy Avenger между другото е прекрасен меч, който в ръцете на паладин става +5, дава способността да се развалят магии и придава 50% устойчивост на заклинания). Освен него има и Sunblade, а за злите играчи е предвиден коренно различен меч, който само те могат да носят. И крепостите, обаче, не са лишени от грижи и задължения. Ако не ги ръководите разумно, рискувате да ги загубите. Затова пък, когато се справяте, получавате информация, пари и други награди. Например театърът, крепостта на шута, изисква да наемате актьори, да им разпределяте ролите, да пишете пиеси. Бойците пък трябва да защитават своята обител от нападения.

НОВОСТИТЕ...

...стават още повече нататък. Няма ги вълшебните томчета от първата част - BIOWARE твърди, че разваляли баланса на играта. Затова пък броят на чудовищата е увеличен над два пъти - от 60 в BG1 на 130 в BG2. Ето някои от тях: Beholders, Djinni, Elementals, Githyanki,

PLATFORM: PC RELASE: 21.09. / 2k P/D : BLACK ISLE STUDIOS(INTERPLAY) / BIOWARE
GENRE: RPG WWW: http://www.interplay.com/bgate2

Нищожни, невзрачни, дребни? Или мощни, зашеметяващи, гиганти? Щом ви се нрави силата, потопете се в BALDUR'S GATE 2, най-мащабната досегашна RPG, създадена от гейм-индустрията. И изобщо да не ви пука, ако след половин час с нея в главата ви започват да се въртят скверни слова като: "Хак им е на BIOWARE и BLACK ISLE! Хак ми е и на мен!"

Levi,s

Golems, Kuo-Toa, Leopards, Mephits, Mind Flayers, Otyughs, Sahaugin, Spectres, Trolls, Umber Hulks, Vampires и Wraiths. (Най-едрото дори не да се побира в екрана!) Бройката на новите магии също е доста поголяма: бяха 120, сега са 300. В Pathfinding-а има нововъведения като gem bag, където трупате всякакви камъни и важни бележки, така че да не заемат място в инвентара ви. Таваньт за възможния experience е 2.950.000!. Що се отнася до внасянето на персонажи от други игри - няма достъп от ICEWIND DALE и PLANESCAPE TORMENT, той е достижим само от другите BALDUR'S GATE. Тъй като са въведени промени в правилата и генерирането на герои, налага се на някои места да изберете наново своите умения. Героите започват с 89.000 HP, таваньт в BG1. Които, обаче, стартират от BG1-expansion, тръгват със 161.000 - малка благинка за онези' купили го навремето. И тъй като тук летвата е вдигната над 20 пъти (!), нивата са доста по-обширни. Чака ви дълга игра. Ако залягате само по основната задача (което на практика е невъзможно), можете да я минете за 60-70 часа. Изпробвате ли се с всички куести обаче, хич и не помисляйте за по-малко от 200-300 часа (плътно около 12 денонощия без никакво отлепване от монитора!).

ИНТЕРФЕЙСЪТ на BG2...

...е доста приветлив. Има задължителния tutorial за новаци, който впрочем ориентира и по-печените, а и така човек по-бързо свиква с играта. Вляво, вдясно и долу има панели с героите, техните действия и основните неща като например системно меню, карта, почивка, книга с магии и др. Картата представлява умален рендиран вариант на територията, която сте разкрили. Възниква, обаче, въпросът за пътуването между градовете. За да не се разкарвате постоянно напред-назад, можете да се пренасяте автоматично. Това е практика и в други подобни игри - първата, която ми идва наум, е FALLOUT - и е доста удобна. Пренасянето не е вид телепортиране, то просто спестява безкрайното цъкане; тъй като времето си тече, възможно е пренасянето да бъде възпрепятствано от появили се опасности и битки.

ДНЕВНИКЪТ...

...освен картата, е друг добре известен на опитните RPG-играчи елемент. В него се вписват по-интересните събития, както и изпълнените и недовършените куести, а можете да добавяте и свои бележки. В инвентара всеки играч има определено пространство (което винаги е доста дефицитно). Освен мястото, както е в DIABLO, тук роля играе и тежестта на предметите. Всеки персонаж има определен лимит, косвено зависещ от силата му. Естествено, рейнджърите и бойците се превръщат в товарни магарета. Споменавайки животни, се сещам, че можете да си водите и любимци; вълшебниците имат imp-и, а рейнджърите - някое животинче. В случай, че ваш спътник умре (но не и главният персонаж, защото това значи край на играта), можете да го върнете към живот в специалните за целта места - например храмовете. Интересен начин да се спомините е да се разболеете. Болестите са факт в BG2 и Cure Disease е доста полезна магия, добре поне, че паладинът е устойчив на зарази.

КАПАНИТЕ...

...внасят доста интересна нотка в геймплея. Срещате ги доста често и заложени на най-причудливи места. Най-много има при сандъците и раклите с интересни оръжия и брони в тях (логично). Бронните пък са неизползваеми за вълшебниците, тъй като възпират магическите им способности. Има една-единствена броня за вълшебници в цялата игра - Elven Chainmail. И понеже не може все пак да играете съвсем без никакъв маг, работата става доста сложна. Трябва да го държите на задните позиции и да го гледате като писано яйце, защото умира от два шамара. Аз лично започнах с Некромансер, който си ходи без броня, тъй като никоя не му става. Ами то всичко се върти около него, а като го плеснат два пъти, трябва да тичам да спя някъде на спокойно - изобщо постоянен живот на ръба на gameover-а. Да го ползвам като шкаф за предмети - добре, разбирам. Обаче на него силата му е на момиченце и ми носи само разни ключове. Добре, че поне успява от време на време да призове някой паяк и да спаси положението. Не че е лош некромансерът, просто е малко лабилен.

ЗВУКЪТ в BG2...

... е просто приказен и се вписва перфектно в цялата атмосфера. Не очаквайте, обаче, някаква титанична музика или крясъци на ръба на лудостта като в DIABLO. И не заради друго, просто тук атмосферата е коренно различна. Звукова картина като от хита на BLIZZARD изобщо няма да е на мястото си. Тук тя подсказва по-скоро за... хмм... героизъм, безстрашие, неизвестност... Разликата е доста тънка, но се надявам, че сте ме разбрали. Музиката е ненатрапчива, а по време на битка се променя в синхрон със сражението. Персонажите говорят постоянно разни глупости, всеки със своя си акцент (този на Minsc е направо убийствен), а впускат ли с в бой, крещят както само те си

Падне ли ти глупак, накарай го да се произнесе. Кое е по-трудно: да обясниш или да играеш? В Интернет гъмжи от сайтове за AD&D - щом имате достатъчно пари и ресурси, влезте, поспорете и излезте със своя истина. Ама да сме наясно, ние не сме вътре в тия работи...

знаят. Получава се едно шумно меле с цел, знам ли, може би да изплаши противника, макар че не ми се е случвало досега. Интересното е, че можете да слагате не само свои снимки, но дори и свои звуци (трябва само да бъдат 22 kHz, 16-bit mono WAV файлчета).

ГРАФИКАТА...

...е като във всички излизали наскоро RPG-та на BIOWARE; разбираемо е, нали навсякъде прилагат своя Infinity engine. Играта е 2D, а светкавиците и магиите са ъпгрейдвани и изглеждат доста впечатляващо. Официално можете да играете на 640x480 и 800x600. Ако бръкнете обаче в baldur.ini и намерите Resolution=, можете да вдигнете разделителността до 2048x1536. За подобен героизъм обаче ви е нужен сървър - не си представям коя нормална машина ще издържи подобна графика. Казвам го, защото играта е доста нахална. Изобщо не се подвеждайте по минималните системни изисквания! Те са, за да може да се стартира играта, а не за да върви. Дори на машина с 450 MHz процесор се случва курсорът да забие за известно време, пък да не говорим за поведение при 200 MHz...

ГИГАНТСКАТА ИНСТАЛАЦИЯ...

...е сред малкото лоши неща, които могат да се кажат за играта: нормалната е 1,5 Gb, голямата - 2Gb! Коментарът е излишен. Друго, за което се сещам, е че енджинът се lag-ва от време на време.

МУЛТИПЛЕЪРЪТ...

...е почти като в първата част и всъщност си е single за повече хора. Целта е да се възвърнат позабравените емоции при игра на хартиен AD&D, когато се събират приятели, за да играят и изследват заедно. Могат да участват до шест човека, като е оправена една неприятност от предишната част - когато даден играч говореше с някое NPC, останалите трябваше да го чакат, защото играта се паузираше. Хубаво е, че сега това го няма. Имате възможност и за offline multiplayer, щом изберете TCP/IP опцията. По този начин можете да играете шест ваши герои и, въпреки че пропускате доста quest-и, това е приятен начин да я преиграете. И един последен съвет от мен. Както знаете, възможно е да играете както с добър, така и със зъл персонаж. Второто е по-интересно, защото нещата са коренно различни. Още повече, че някъде няма да ви отрежат квитанциите, задето сте лош - нищо подобно. Подлият герой е направо интересна алтернатива.

КАКВО ПОВЕЧЕ...

...може да се спомене в заключение? Фактите говорят сами. Това е, както се казва, a must have game. BIOWARE са сътворили пореден шедьовър и отново доказват своята класа. Представих ви съвсем малка част от титаничната BALDUR'S GATE 2 - SHADOW OF THE AMN. Със сигурност съм пропуснал куп интересни неща -просто за тази игра може да се пише и още, и още. Тя е така поглъщаща, че направо се пристрастявате. Дребните досади като голямата инсталация по никакъв начин не могат да хвърлят сянка върху нея. Максималната й оценка е повече от заслужена. За мен беше удоволствие да я изиграя; дано така да е и за вас!

WARDEN

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 750 Mb HDD, 2 Mb SVGA

OPT.: P II 400, 64 Mb RAM, 8xCD, 1.2 Gb HDD, 8 Mb 3D Acc

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-6

Оценка 10/10

Расите в Baldur's Gate 2

Хората...

...доминират в този свят. Притежават по-голямата част от империите и кралствата във Forgotten Realms. Смятат се за най-контактни и толерантни сред всички раси (с изключение, евентуално, на халфлингите). Могат да се развиват във всеки клас.

Елфите...

...са по-дребни и по-слабоватички от хората. Твърди се, че са доста измамни и деликатни. Имат мелодичен глас и вроден афинитет към танците. Славят се с интелект, красота и сладкодумие. Изключително добри са в боравенето с дълъг меч и лък, а имат и природна устойчивост към магии за сън и чар. Виждат в тъмното чрез infravision. Познатите елфи са пет вида: Gold, Moon, Wild, Sea и Drow.

Полуелфите...

...са смесица от човеци и елфи. Във вените им тече кръвта на двете раси, от които са взели най-ценното: човешката настойчивост, амбиция и любопитство плюс чувствата, любовта към природата и артистичността на елфите. Тази раса също може да вижда в тъмното с infravision. Донякъде е устойчива срещу магии за сън и чар.

Гномите...

...иначе братовчеди на джуджетата, са по-дребни и по-слабички от тях. Природата им е дала тъмна кожа, бяла коса и голям топчест нос. Притежават интересно чувство за хумор, а любовта им към природата се изчерпва с любовта към златото и скъпоценните камъни. Родени са устойчиви на магии и са с височък интелект, който, обаче, е за сметка на мъдростта им.

Халфлингите...

...са съвсем дребни дебелаци с човешки вид, овални лица, гъста коса и яко окосмени крака. Много си падат по забавленията. Предпочитат домашното спокойствие и уют пред опасните приключения. Имат natural resistance към магии и отрови. Славят се със своите бойни умения с прашка. Сръчността им е повишена за сметка на силата. Видовете халфлинги са Hairfoot, Tallfellow и Stout.

Джуджетата...

...се разпознават по румените бузи, тъмната коса и очи. Дребни, но изключително набити. Имат качествата на сурови, непреклонни и мълчаливи същества. Родени са да вършат тежка работа и макар чувството за хумор да им е чуждо, обичат златото и бирата. Устойчиви са на магия и отрова. Виждат в тъмното. Физически доста ги бива, което обаче е за сметка на сръчността и чара им. Видовете джуджета са Shield, Gold, Wild и Duergar.

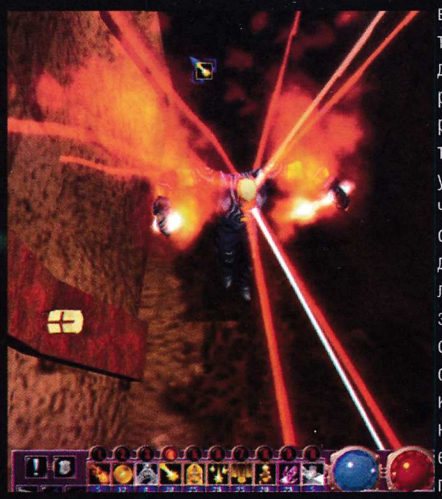
Полуорките...

...са мешавица от хора и орки. На ръст са колкото човек, но са доста по-мускулести. Зелената им пигментация, плоското чело и дяволските зъби ги правят видими отдалеч. В Amn ги толерират, но не и на север, където хората имат стари вековни спомени...

PLATFORM: PC; DC | RELASE: 22.09. / 2k | P/D: FOX INTERACTIVE / MONOLITH
GENRE: ACTION | WWW: http://www.sanitygame.com

SANITY
AIKEN'S ARTIFACT

SANITY е като B-movie. Не е най-добре изглеждащата, не е най-интелигентната, нито пък най-интересната игра наоколо, но притежава нещо особено, което е достатъчно, за да те прикове към стола, докато я превъртиш. Има моменти, които те карат да се усмихваш. Има интригуващи моменти, задържащи твоя интерес. Има и много грешки. И в крайна сметка се получава нещо като китайски сладко-кисел вкус в устата. Тази игра определено забавлява, но онова, което ще запомниш от нея, са грешките. ***ПРИКАЗКАТА INSANE*** Сюжетът на SANITY се върти около братята Каин и Авел и лекарят, грижил за тях през ранното им детство. Вие управлявате Кейн (Cain), агент от Отдела за Национален Псионичен Контрол (Department of National Psionic Control - DNPC). Въпросният DNPC фактически е правителствена агенция, която контролира и наблюдава псионичните дейности в цялата страна. Години преди това правителството е започнало изследвания върху възможностите за отключване на неизползваните части от човешкия мозък. Скоро хората с псионични възможности, наречени "Таланти" (в играта те действат като заклинания), започват да се разпръсват из цяла Америка. А онова, което започва като стандартно изследване в горещата област на свръхестественото, се превръща в гигантска загадка, когато Кейн се опитва да нареди парчетата на пъзел с 30-годишна давност. Каквото и да говорим, въпреки недодялания диалог SANITY е с добре написан силен сюжет. **Ролята на Кейн се озвучава от рапъра Ice-T**, актьор и носител на наградата Lifetime Achievement Award for Pimping. Подобна употреба на големи имена не е нещо ново, но в случая нещата щяха да са направо страхотни, ако Ice-T беше оставен да импровизира, вместо да се придържа строго към предписанията. Какво от това, че Ice-T произнася всички "all right" като "a'ight", щом понякога звучи като участник от училищна театрална трупа! Така или иначе обаче, печеният рапър пак е най-добрият актьор от всички - понякога добрите в школската трупа може да изглеждат дори като Лоурънс Оливие. ***UNDER CONTROL*** По своята същност SANITY е first-person shooter, облечена в дрехите на third-person shooter. Играта е направена на базата на LithTech engine и графиката е онова, което



вреди най-много на самата игра и което трябва да се преодолее. Е, има някои добри светлинни ефекти и някои екстрички за радост на окото, обаче на героите и на текстурите им липсва детайлност. Наблюдателната позиция и управлението също те карат да не се чувстваш комфортно. Движиш ли се в света на point-and-click (ляво стреля, дясно движи), страшно трудно е да получиш усещане за скоростта. Бутоните за управление са подобни на WESTWOOD'S NOX, само че са по-тромави. Като споменах за NOX се сетих, че има нещо, в което тя е перфектна - контролът върху камерата. Това съществено нещо в SANITY просто е изтървано. По начало екшън игрите от тип third-person 3D винаги си патят от странни камери, разположение, бутони за управление. В това отношение SANITY не е изключение. Бутоните A и D въртят камерата и чрез тях се биеш с трима врагове едновременно, а това си е живо предизвикателство. Кога ще успееш да пренастроиш ъгъла? Да преведеш Кейн през някои от лимитираните по време пъзели също е доста сложно, понеже неговата скорост е бавна и камерата постоянно се мести. От време на време ударите ти идват ниско, макар да си се прицелил добре във врага. Това дразни, но пък винаги можеш да използваш различен "талант" с неговия AI, дори и да не ти е необходимо. Ама защо ще икономисваш, щом SANITY ти предоставя големия избор от 80 таланти? Можеш да имаш 10, оборудвани по всяко време, и те да са различни - от прости мълнии до сложни атаки, от защитни екрани до възможността да събереш група, която да се бие за теб. И да прибавиш към това (чрез покупка) таланти online, което е интересно като идея. Тоест в мултиплеъра могат да се включат нови таланти, които се противопоставят на вече влезлите в играта, макар че е малко странно да пазаруваш атрибути в shooter. Талантите повишават твоя sanity, т.е. здравия ти разсъдък, което действа като mana в играта. Когато въпросният разсъдък падне под нулата, започваш да получаваш поражения и да губиш контрол върху движенията си. И въобще всичките тези таланти допринасят за нова практика в мултиплеъра, но в крайна сметка са характеристика, която бързо се забравя. През първите 15 минути мултиплеърната игра е забавна, но после усещанията се разпиляват сред размера на арените и разнообразието. Освен това трябва да си много хитър и сръчен, за да намериш необходимото сред многото оръжия. SANITY, подобно на NOX, се мъчи да смесва елементи от екшън и RPG. Което на моменти става, но тези моменти са толкова редки, че хич няма да те накарат да се влюбиш в играта. **SANITY страда от твърде многото си произволни компоненти.** Това донякъде е простимо, защото всяка игра е произволна - но до определена степен. Въпреки че носи свежи моменти, всеки хубав атрибут, който получаваш, идва с нови проблеми: или се влошава управлението на камерата, или намалява прицела ти, или друго неприятно нещо. Накрая си даваш сметка, че това е забавна игра с интересен геймплей, но подобно на B-movie не става за нищо друго, освен за убиване на неделния следобед.

VoodooD

Win '95 / '98
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD, 8Mb 3D Acc.
OPT.: P II 450, 128 Mb RAM, 16xCD, 32Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 8
Оценка 7/10

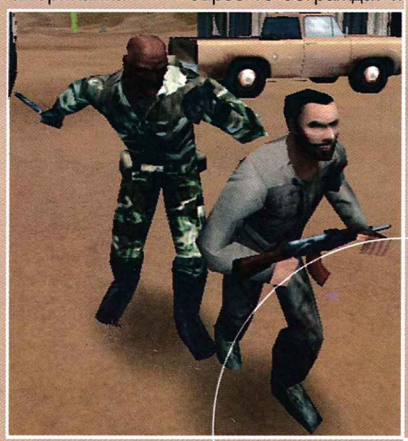
LEVI'S

PLATFORM: PC RELASE: 11 / 2k P/D: NOVALOGIC / NOVALOGIC
GENRE: ACTION WWW: http://www.novalogic.com/games/DF3

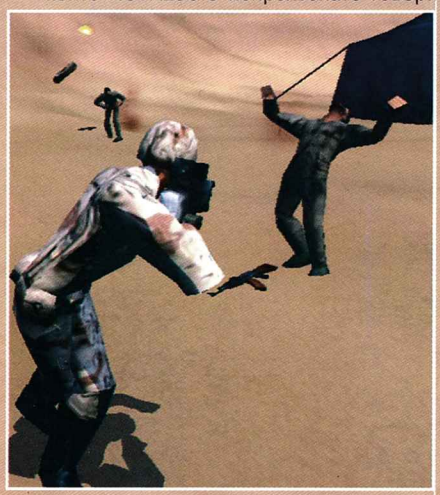
DELTA FORCE Land Warrior

Отново връхлитат командоси

Игрите от серията DELTA FORCE са си направо компютърен феномен. Те не блестят с графика, със звук, нито с някакви по-остроумни хрумвания на производителите от NOVALOGIC. Моето обяснение за големия им успех сред геймърите е тяхната убийствена реалност - героят може да намери смъртта си само от един точен изстрел или от едно малко свое невнимание, а оръжията и боеприпасите се купуват с малко повече пари и документи от най-близкия оръжеен магазин. Предимство на игрите от тази серия е и тяхната трудност. Докато играеш DELTA FORCE, не можеш да вървиш, да стреляш наред и едновременно да зяпаш телевизия. Щеш не щеш, трябва да се концентрираш максимално и да внимаваш за всяка подробност. Именно затова я предпочитат по-възрастните играчи! След успешния старт на първите две части от серията сега дойде ред и на DELTA FORCE: LAND WARRIOR. Създателите й са се опитали да внесат редица подобрения в нея. Но дали са успели? NOVALOGIC са добавили доста нови персонажи, с които може да се играе. Целта на издателите е да си избереш някой хубостник, независимо дали е мъж или жена, и да започнеш да го чувстваш като свой огледален образ върху екрана на монитора. Според авторите това още повече допълва високата доза реализъм. Лично аз най си харесах 28-годишната азиато-американка



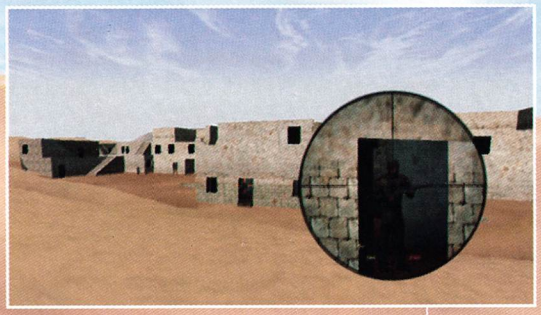
Sergeant Jennifer Tanaka, която е далеч по-красива от прехваленатата Lara Croft - ама въпрос на вкус, преценете си сами. Фактът, че не приличам на нея нито по пол, нито по умения, въобще не ми попречи да стана съпричастен на великия реализъм, за който NOVALOGIC непрекъснато говори. Останалите войници, които са на твое разположение, обаче са прекалено много. Всеки от тях има свое лично досие. Рамбовците имат, разбира се, различен облик, униформа, чин и пагон. Само че освен дотук изброените компоненти, всичко останало им е еднакво. Макар бойният опит, годините и физическите им данни да не са на едно ниво, бойците се различават единствено по лицата си. Което напълно обезсмисля цялата тази казарма, включена в играта и натоварва излишно компютъра ти. При подобряването на самите мисии определено е постигнат далеч по-добър резултат. За разлика от първите две части, в DELTA FORCE: LAND WARRIOR мястото на действие се променя значително по-често. Терените, където можеш да проявиш бойните си качества, са неописуемо много. Има, разбира се, и пустини, и снежна пустош, но основната разлика от преди е в нагънатостта на релефа и



във възможността на командоса да използва всичко за свое животоспасяващо прикритие. Приятна новост са редицата мисии в по-населени места. В една от ситуациите дори попадаш на кораб, а целта ти е неговото успешно превземане. Сградите също са много повече, отколкото преди. И са по-подробно нарисувани. Не се сливат с околната обстановка и не приличат на бункери, а се вписват идеално в пейзажа. Естествено, както се досещаш, тези постройки ти служат най-вече за прикритие от врага, а не за наслада на архитекта в теб. Като стана въпрос за противника ти, предупреждавам те да не разчиташ на глупавите му действия от предишните версии. Сега той сериозно е поумнял. Хич и не смятай, че можеш да се скриеш в някоя барака и със снайпера да започнеш да изтребваш един по един всичките си врагове. При подобна ситуация неприятелите забелязват откъде идват изстрелите, бързо те обграждат и ти виждат сметката, ако не успееш да избягаш навреме. Друг техен плюс е, че вече не бродят безцелно по някое хълмче, където са най-лесната мишена. Всички стоят и дебнат зад някакво прикритие и пазят живота си подобно на нормални човешки същества. Твоят герой пак може да атакува врага в три режима: залегнал, приклекнал и изправен. Сега обаче се налага да внимаваш много повече. За твое добро е да се придвижваш като истински американски командос, т.е. залегнал. В противен случай няма да е по силите ти да преодолееш и най-елементарната мисия... Оръжията, с които разполагаш като командос, са подновени от предишните версии и са повлияни от най-новите технологии, разработвани в действителност. Излишно е да обяснявам, че са напълно реални предоставените ти пистолети със заглушители, преносимите картечници, ракетометите, снайпера и военния нож. Натоварен с такъв арсенал, сигурен съм, че няма да можеш да направиш и крачка. Това добре го знаят и от NOVALOGIC. Ето защо преди всяка задача вземаш само няколко неща със себе си. Подобрената графика е онова, което прави най-голямо впечатление в DELTA FORCE: LAND WARRIOR. Тя е с класи над предишната. Според създателите й те изцяло са програмирали графичния енджин, използвайки елементи от истински програми за обу-

PC WIN '95 / '98
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD, 4 Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА
Оценка 7/10

чаване на US воини. Това наистина е дало ефект. Забрави за минаването през стени. Вече носиш оръжието по наистина подобаващ му начин, а не като някаква летва, мъкната от бачкатор на строеж. Униформите на командосите са отчетливи - различава се всеки елемент, пришит по тях. Лицата на потенциалните ти убийци също се виждат много ясно. Те до един приличат на нещо средно между касапи и културисти... направо тръпки да те побият. **В**сички тези реалистични и живи картинки ще ти струват поне добър ускорител и 64 Mb



RAM. Ако такива липсват на твоето PC, по-добре забрави за тази игра. Наред с плюсовете обаче в графично отношение е допуснат важен пропуск. От убитите не капва и капчица кръв. Не че съм потенциален вампир, но все пак това прави играта по-реална и по-жива. Не е нормално също да те уцелят с ракета, а тялото ти да си седи, както е било в началото. Дано в следващата версия, каквато непременно ще има, NOVALOGIC да оправят и този елемент. **В** звуково отношение DELTA FORCE отново е под всякаква критика. Липсва приятна и лесна за слушане музика. Звуците, издавани от войниците, по нищо не приличат на човешки. Но това явно ще си остане патент на игрите от тази серия! **К**ато цяло играта е добра, много по-добра от предишната версия. Реализмът е засилен, но промените са предимно в графично отношение. DELTA FORCE: LAND WARRIOR определено ще се понрави на почитателите на цялата серия на NOVALOGIC. За хората, които обаче за пръв път сядат да играят подобно нещо, ще си остане въпросът: Какво толкова й харесват?

Svetlinko

OLYMP HOTEL

ПРЕДПОЧИТАНИЯТ ХОТЕЛ В БОРОВЕЦ!!!

* 144 СТАИ + АПАРТАМЕНТА
* ЗАКРИТ ПЛУВЕН БАСЕЙН
* СПОРТНА ЗАЛА - ФУТБОЛ, ТЕНИС, ТЕНИС НА МАСА, СТРИЙТБОЛ И ХАНДБАЛ
* САУНА
* СОЛАРИУМ
* ХИДРОМАСАЖ

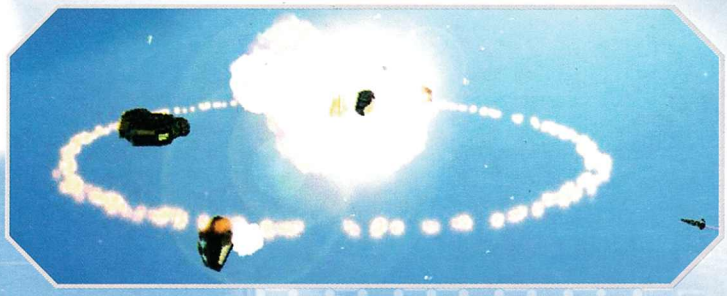
ДВОЙНА СТАЯ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, БАСЕЙН/ ОТ 48 ЛВ
ПАНСИОНАТ 3 ДНИ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, ВЕЧЕРЯ, ФИТНЕС/ ОТ 93 ЛВ

!!! С ТОЗИ ТАЛОН
10% - НАМАЛЕНИЕ

© KOSTADIN

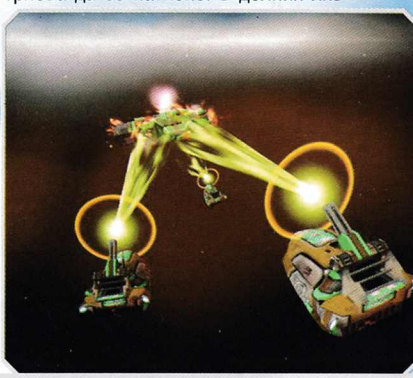
!!! 3 + 3 = 7 !!!

ЗА КОНТАКТИ:
ТЕЛЕФОН: 07128 641,572
ФАКС: 07128 642
E-MAIL: olymp1@infotel.bg



Помните ли HOMEWORLD, една революционна игра във всяко отношение? Това е първата кадърна 3D стратегия в реално време, която съвсем не случайно беше избрана за най-добрата през 1999 г. Дължим нейната направа на програмистите от RELIC. Несъмнено HOMEWORLD е качествена игра. Тя определено се хареса на геймърите, на които им беше омръзнало от класическите двуизмерни стратегии. Всичко, предложено от нея, беше свежо, зелено и неразработено до този момент. Някои хора я обявиха за велика, но въпреки многобройните хвалби, изсипани по неин адрес, играта имаше и редица слабости. И ето, сега дойде времето, когато излиза и втората й част, наречена HOMEWORLD: CATACLYSM.

Неписано, но общоприето правило за създателите на компютърни игри е, че щом направят успешно заглавие, после непременно трябва да извадят на бял свят и някакво негово допълнение. Пък било то expansion pack или цяло ново продължение. Тази простичка постъпка носи радост за феновете и още приходи за издателите. **Официално** HOMEWORLD: CATACLYSM се води за **expansion pack**, но забелязвам, че много геймъри я класифицират като **HOMEWORLD 2**. За създаването ѝ SIERRA този път е обединила силите си с амбициозните англичани от BARKING DOG. **Историята** в играта започва още от нейната предходна част. Някъде в далечния космос на непозната нам планета живее народът Kushan. Обитателите ѝ ненадейно откриват следи от колонизатори. Оказва се, че горките извънземни са потомци на друга раса, живяла преди стотици години. Намерена е и карта, от която се разбира, че сегашното население произлиза от далечната планета Хиара. Народът, естествено, веднага тръгва да търси праотците си, за да разбере защо е изоставен така нелепо и внезапно. След няколко години те пристигат на отдалечената планета, но възникват спорове между техните родове и кланове. Настъпват борби за власт, независимост и притежание на ценните ресурси около Хиара. **Действието** те поставя като командир на миньорски кораб на клана Samotaaw. Корабът ти се нарича Kuun-Lan. Докато останалите твои сънародници се бият за правата си, всички наоколо отново са изправени пред огромна опасност. Незнайно от коя част на космоса в близост до теб се озовава биотехническия организъм The Beast (Звяра). Всъщност той е истинската опасност в играта. Разрушава всичко, което му се изпречи на пътя чрез органични вируси и други извънземни гадости. При така стеклите се обстоятелства ти се оказваш единственият, който може да спаси планетата Хиара от разрушение. Не забравяй обаче, че корабът ти не е боен, а миньорски. Тъй че, с течение на времето трябва да го подобриш, за да се бие наравно със Звяра. В самото начало на играта ти се налага да разчиташ предимно на строежа на космическия си кораб, докато в края той не се превърне наистина в страшилище, което трябва да победи злото (ако не си разбрал досега - ти, разбира се, си на страната на доброто). Корабът, както и в първата версия на играта, изпълнява функцията и на твоя база. **Музиката** определено е първото нещо, което веднага ти грабва акъла, щом пуснеш HOMEWORLD: CATACLYSM. Тя отново е поверена на композитора Пол Ръски. С многобройните си творения той е доказал, че създава качествени и приятни за слушане неща. Неговата музика не може жанрово да се определи. Тя е футуристична, но едновременно с това звучи тайнствено и спокойно. Ако имаш подходящите озвучителни тела (поне пет на брой), ще се потопиш в една абсолютно триизмерна космическа приказка. **Звуците** са с класа над събратята си от предходната част на HOMEWORLD. Хората, които са ги създавали, явно са хвърлили доста пот и са преживели много бели нощи, докато ги направят и оформят. Те звучат наистина добре и много приятно допълват ефекта от музиката. **Няма** как да не ти направи впечатление, че играта е изпълнена с видео. Благодарение на него ти до голяма степен ставаш съпричастен със съдбата на горките кушани. Анимациите непрекъснато се появяват, за да ти разяснят историята. Видеото е правено с графичния енджин на играта, което обаче не му пречи да е пленяващо, но най-вече ценно - без него трудно се ориентираш в цялостната обстановка. Единственият му минус (а може би и не!) е, че някои негови части са черно-бели, за да се открояват от останалите. Цялостната равносметка за този елемент на играта, обаче, в никакъв случай не е количество за сметка на качество, така че можете да спите (играете) спокойно. **Интерфейсът** на менютата е различен от първата версия, но изобщо не може да се каже, че е и развален. Той е сравнително лесен за разбиране и управление. За новаците в подобни триизмерни стратегии е създадена обучаваща програма с 12 урока. Ако играеш за пръв път подобна игра, просто е задължително да минеш през тренировката, защото управлението на играта е непосилно за неподготвен човек. Не се бой и не се надценявай: тези уроци не са скучни, нито пък ненужни. Пълтен женски глас последователно ти разяснява всички елементи на HOMEWORLD: CATALYSM. Много важен момент е придвижването на камерата, а също и многобройните менюта в самата игра. Така че, новако, по-добре се вслушай в думите ми! Няма да сгрешиш! **Щом** знаеш да управляваш кораба-майка, да атакуваш и да се движиш успешно и бързо по менютата, пускай играта. В първите няколко мисии все още имаш помощник, който ти обяснява какво точно да се прави и кое къде трябва да се натисне. В долния ляв ъгъл е разположено прозорче, в което са отбелязани целите на поредната ти мисия. Натискайки с мишката върху му, пред теб се появяват точни и ясни обяснения как да стигнеш до крайния успех в мисията. А доколкото корабът ти не е типично боен, в първите мисии трябва да се задоволиш с намирането на ресурси, за да построиш боеспособни ескадрили от космически совалчици, совалки и кораби. **Най-приятното** въведение към бойните единици е, че те трупат опит с всяка следваща битка, което се изразява в по-висока скорост и точност. И се отбелязва със звездички, изпълняващи ролята на пагони (съществуват четири различни чина на корабите). Друга новост: всички бойни кораби, едновременно маркирани, могат да се преустройват в различни формации, което спомага за по-доброто тактическо нападение и за по-лесното побеждаване на неприятелите. Формациите са шест и всяка от тях може да минава в три режима: Evasive, Neutral и Agresivve (използвай само третия режим; при първите два флотилиите ти се държат леко неадекватно). **Тук** му е времето да спомена и добрия изкуствен инте



PLATFORM: PC | RELASE: 07.09. / 2k | P/D: SIERRA STUDIOS / BARKING DOG STUDIOS
GENRE: STRATEGY | WWW: http://homeworld.sierra.com/cataclysm

LEVIS

HOMEWORLD Cataclysm

лект на HOMEWORLD: CATACLYSM. Като изключим гореспоменатите недомислени режими, всичко друго е просто перфектно. Противниците винаги нападат най-слабото ти място. Посочиш ли на твоите подчинени тяхната цел, те стигат до нея по най-нормалния път. А когато атакуват, правят го по всички противници едновременно, а не както в досегашните стратегии - атака един по един, в която загубваш всичките си бойци. **Твоите** товарни кораби и работници не са толкова много на брой, както бойните, но това не значи, че са по-малко ценни. В първите мисии разчиташ предимно на Worker-ите и на техните помощници, наречени Processor-и. Тези единици в по-късния етап на играта могат да ти помогнат при поправката на разрушен кораб или при завладяването на някой чужд, но изоставен. **Изображението** на корабите е повече от добро, макар че авторите на играта май малко са се поувлякли във визията си за цветовете в космическото пространство. Всичко би изглеждало по-стилно и лицеприятно, ако е в тъмни или поне в малко по-тъмни цветове. Някак странни и дори смешни са оранжевите или червени кораби, ама знае ли човек какво са имали предвид авторите от BARKING DOG. По принцип се забелязва, че графиката е почти като в първата част. Нищо съществено по нея не е пипнато, но то всъщност и няма какво толкова да се подобрява. Освен цветовете, всичко друго си е на ниво. Космосът изглежда великолепно. Забелязват се различни по род и естество сияния и галактики. Звездите, планетите и метеоритите са като истински. Според създателите си играта използва напълно пълноценно новите технологии и видеокарти плюс, разбира се, и Direct X7. Хубаво звучи, нали! **Да**, тя наистина е невероятна стратегия, която е задължителна за феновете на жанра. След десетките часове пред монитора, когато най-сетне си се преборил с ужасяващия галактичен Звяр, изпитваш облекчение и чувство, че си свършил нещо добро, полезно и ползотворно. Защото малкото работа, която не донаправиха предишните издатели (RELIC), е добре преобразувана и доизкусурена от BARKING DOG. HOMEWORLD: CATACLYSM е игра, включваща в себе си качествен сюжет, прекрасна графика, убийствен звук и непрестанно напрежение. Тя просто е игра, която ти трябва!

Svetlinko

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD, 4 Mb 3D cart

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 16xCD, 200Mb HDD, high-end 3D

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Ето някои от най-важните единици, с които можеш да играеш.

Разполагаш с осемнайсет чисто новички и несрещани досега космически кораба.

Главният ти кораб <>Kuun-Lan<> е базата, в която произвеждаш всички останали единици. В него има и хангари, където могат да се укрият бойните ти единици, щом положението наистина стане напечено. <>Carrier<> за теб е нещо като втора база. Този кораб, подобно на основния, има хангари, в които да приютява по-малките си колеги. Характерна разлика за бойните (а и не само за бойните) кораби от предходната част на HOMEWORLD е, че са със значително подобрени функции, които впрочем са и значително повече от преди. Най-често срещаната бойна единица в играта е <>Acolyte fighter<>. Този типичен боен кораб е най-евтиният, но за жалост е лесно уязвим. Разполага с мощни ракети, които използва максимално разрушително. Новото при Acolyte е, че може да се ъпгрейдва. Следващият нов космически кораб е <>Mimic<>. Той няма абсолютно никакви оръжия. Да, наистина няма! Задачата му е не да унищожава, а да заблуждава противниковите нападатели. Прави го чрез излъчване на холографски образи или чрез преобразуването си във вражеска единица. С него успешно можеш да отвличаш вниманието на опонентите си, докато твоите истински тежко въоръжени бойци минават по друг път и атакуват лошите в гръб. <>Sentinel<> пък може да ти е полезен с много устойчивия си защитен щит. С флотилии от такива кораби безпроблемно обграждаш по-важните си товарни единици, за да ги предпазиш от изненадващи нападения. Доста важен за играта космически кораб е <>Leech<>. Това е единица на базата на технологията "стелт". Leech се промъква незабелязан близо до противника и го атакува ненадейно. Междувременно изпълнява и функцията на кораб-камикадзе, когато стане напечено и няма друг изход. Освен тези по-дребни бойни единици, има и по-едри. Крайно интересен е корабът <>Hive Frigate<>. Той атакува неприятеля, изстрелвайки рояци от стотици бръмбарообразни малки единици. Скоростта му не е висока, но затова пък разрушителната му сила е на върхово ниво. <>Ramming Frigate<> е изключително мощен боен кораб. Скоростта му на придвижване също не е в негов плюс. Но огромните бомби, които хвърля, нанасят непоправими щети на противника. Последният значим боен кораб е <>Multibeam<>. Той унищожава всички неприятели в огромен радиус, използвайки мощния си лазерен лъч.

PLATFORM: PC, DC
GENRE: RTS
RELASE: 08 / 2k
WWW: http://www.interplay.com/stnewworlds
P/D: INTERPLAY / BINARY ASYLUM

STAR TREK New Worlds

извънфилмова гледна точка от лошо към по-лошо

Сигурно няма човек, който поне веднъж да не е чувал за Star Trek. И макар че първите филмови серии с това заглавие са доста стари, той продължава да се радва на популярност. Не мога да обсъждам тази киносага, но за качествата на игрите под същата "запазена марка" имам какво да кажа. Те, кой знае защо, са предназначени само за фенове на филма - вътре в тях всичко е толкова неясно и неточно описано, че дори и дългото интро не може да компенсира мътилката. Простосмъртният човек, който не е гледал филмите, може да проумее единствено, че в игрите става въпрос за някакви цивилизации, които се борят за права над космоса или нещо подобно (извините ме, но и аз съм простосмъртен, дето не следи филма). **Да сме наясно**, в играта STAR TREK: NEW WORLDS сюжет определено има. Нямах намерение да го проумявам, но после се реших и го разгадах горе-долу. И ето, докъде я докарах. Но, доколкото историята изцяло съм я разбрал от интрото, предварително моля за прошка, ако съм допуснал фактологични грешки. **Действието** се развива някъде в далечното бъдеще, в неутралните зони между владенията на: United Federation of Planets, The Klingon Empire и Romulan Star Empire. Някакви учени от Romulan тестват ново, неизвестно на света оръжие с кодово название "Shiva". Всичко си върви по план, докато не се появява кораб на Klingon-ите, който взривява тайнственото оръжие. Разрушаването на Shiva обаче докарва истинска беля на трите раси. Магнитното му поле отваря огромна черна дупка в космоса към паралелна вселена. От тази непозната нам вселена започват да долитат нови планети и слънчеви системи. Една от тези системи е Tabula Rasa system, която е богата на суровини, нужни на трите цивилизации за развитието им. Как и защо, никой не счита за нужно да ни каже. Който е разбрал за какво става дума от първо прочитане (ако филмите са му непознати, разбира се), го поздравявам за схватливостта. **NEW WORLDS** съдържа, както вече разбрахте, три различни раси. За всяка от тях има по една кампания за сингълплеър с по 16 мисии всяка. Във всичките защитаваш расата, за която се сражаваш. Отделните мисии имат различни критерии и задачи за краен успех. Преди да започнеш изпълнението им, има изключително подробни обяснения какво точно трябва да направиш. Тези авансови справки са придружени с триизмерни графики и разкази на някакъв командир. Брифингът преди всяко ниво отнема средно по пет минути - от INTERPLAY са били принудени да го въведат, иначе обикновеният геймър не би разбрал нищо без квалифицираната помощ на споменатия командир. **Като** във всяка стратегическа игра и тук има ресурси, чрез които после се строи всичко. Те обаче не са познатите ни полезни изкопаеми, а някакви завързани вещества - човек направо почва да го мъчи любопитството как, аджеба, от тях се правят солидни метални сгради и бронирани машини. Като заговорих за сградите, предупреждавам, че тук няма нищо ново и интересно. Геймърът отново разполага с база, наречена colony hub. Съществуват и куп други постройки, за функциите на които няма как да не си чувал я от STARCRAFT, я от TIBERIAN SUN, я от някоя друга подобна стратегия в реално време. Всички се покриват едно към едно! Смешен е начинът, по който се строят сградите. От базата ти

прехвърчат разни предмети и лека-полека купчината от тухлички се превръща в нещо. А тъжното е, че всички сгради са едни и същи и при трите раси. Тоест на практика излиза, че расата е само една, макар и с три различни имена. Машините в NEW WORLDS също не са върхът. Те са доста дребни и понякога почти не се различават една от друга. Функциите им са неясни, скоростта и начинът на придвижване - еднакви. STAR TREK поддържа резолюция до 1024x768. Като цяло графиката на играта е умопомрачаваща. Цветовете са убити, постройките не са подробно направени, танковете са толкова малки, че приличат на подвижни точици. Единственото хубаво нещо са терените, на които се провежда събитието. Те са доста подобно нарисувани и от време на време приличат на истински - придадена им е обемност, има хълмчета и редица по-малки възвишенийца. За съжаление, наличните три различни гледни точки, ако и да са триизмерни, ни най-малко не подобряват положението в играта. Да не говорим, че камерата се придвижва изключително трудно чрез стрелките и мишката. Добре че няма големи битки, защото преместването от едно на друго място си е истинско мъчение. При това липсват каквито и да е команди, които да бъдат въведени с клавиатурата. Всичко се върши посредством мишката. Скъсваш се от цъкане по прозорчетата, разположени по екрана. В тях се вижда картата и възложените задачи. Цялата работа, обаче, изглежда отвратително. Стои дървено и доста грозно. А, за капак менютата са еднакви и за трите раси. Разликата е само в цвета, който варира между светлокафяв и тъмнокафяв. Какво разнообразие... **В играло** отношение STAR TREK: NEW WORLDS на моменти може да ти се стори и трудна, но това определено не е заради изкуствения интелект. Той също е под всякаква критика. Противниците те атакуват хаотично и безразборно. В една от мисиите, например, те трябваше да разрушат базата ми. Направих само две постройки освен нея. Когато пристигнаха лошите роботчета, те изненадващо започнаха с по-малките постройки и чак после се захванаха със същинската си мисия. С малко повече търпение разбрах, че същото става и ако направиш десет постройки. Тук вече се ожесточих и огорчих от видяното. Направо подигравка с геймърите! Срам за фирмата, създала тази игра! А всъщност единствената причина отначало тя да ви се стори леко трудна е лошото и объркващо придвижване на камерата. **Иначе** STAR TREK си има дори и мултиплеър. Може да бъде играна през TCP/IP, IPX или по Интернет на Mplayer.com. Не виждам, обаче, кой ще й се навие - нито по Интернет, нито в някое клубче, и то в мрежа. Не искам и да си представям как горкичките геймъри се мъчат с бъговете в играта, защото релефът може да е красив като изображение, но не е лек за преминаване. При това липсват и кой знае какви атакуващи средства. Звукът, както и всичко останало, е под средното ниво. Разни неприятни за ухото скрибуцания и прещраквания, които могат да ти докарат главоболие и нищо друго. За музиката също не ми се говори, но трябва. Всяка раса си има отделна музикална тема. Тя не е блестяща, но поне може да се издържи - за разлика от звуците. **Като цяло** за STAR TREK: NEW WORLDS би могло да се каже, че е крайно не лицеприятна игра. Досега не съм срещал такава комбинация от лоши качества на едно място. Всичко в нея е адски ниско, освен минималните изисквания. Те, за компенсация, са високи. Не мога да проумея защо на тази игра й трябват най-малко 64 RAM и Pentium на 400! И, ако все още имаш желание да си купиш тази игра, помни, че съм те предупредил!

DMX

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD, 16 Mb 3D Acc., Sound Card, DirectX 7.0

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 5/10

VIDEOMAXAVS

НАШАТА СПЕЦИАЛНА ОФЕРТА!!!

САТЕЛИТЕН ИНТЕРНЕТ – МЕЧТАТА НА ВСЕКИ ГЕЙМЪР

DVB/PCI-КАРТА + АБОНАМЕНТ ЗА 1 ГОДИНА $ 259.-

Нови още по-ниски цени!

"Internet via the Sky"

в България

До 2Mbps Интернет +

200 канална сателитна телевизия

само за 15 Euro на месец!

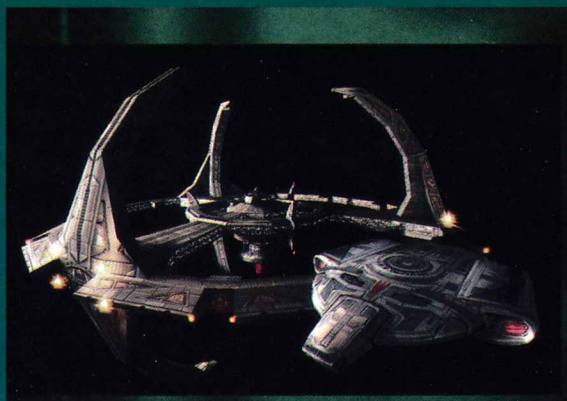
WWW.VIDEOMAXAVS.COM

TEL: 02-271120, 02-251067

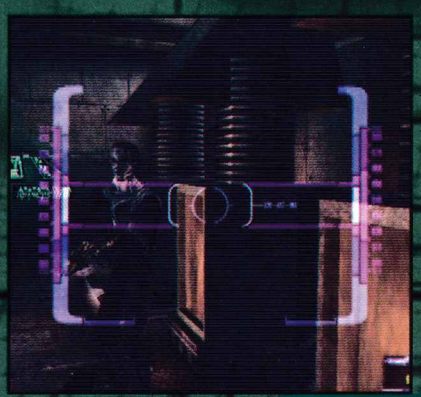
PLATFORM: PC; MAC RELASE: 08. / 2k P/D : THE COLLECTIVE / SIMON&SCHYSTER
GENRE: ACTION / ADVENTURE WWW: N/A

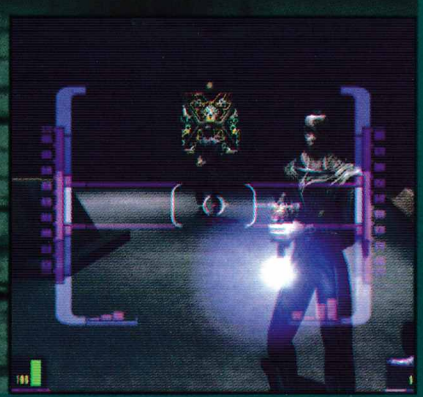
Постфилмова гледна точка. Добро, но не съвсем

Star Trek Deep Space IX THE FALLEN



Първата асоциация, която възниква при познавачите на жанра на нескончаемите sci-fi телевизионни серии, неизменно е свързана със Star Trek. Без значение е дали става дума за легендарния капитан Кърк, славния наследник Пикар с уникалния си екипаж, космическата станция Deep Space 9 или пък сравнително най-новия безнадеждно изгубен в космическото пространство Voyager. Сега за пореден път ги виждаме и на компютърния екран. В центъра на събитията в STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN са главните действащи лица от DEEP SPACE 9, които се вихрят в рамките на неколкократно отлагания third-person action/adventure на производителя THE COLLECTIVE, по-познат ни с разработките си на игри за PlayStation. Фирмата е избрала енджина на UNREAL TOURNAMENT (който в основата си е все още енджина на старичкия UNREAL), модифицирала го е донякъде, подхванала е издържан в познатия стил замисъл и е създала на практика впечатляваща атмосфера, която авторите на тв-сериала спокойно биха могли да вземат за пример. **Както** във филма, и тук главните герои са няколко и с всеки от тях се играе в даден момент. На разположение са капитан Sisko, майор Kira и клингонския (за справка: клингоните се войнствена извънземна раса с малко странна структура на черепа; в миналото са воювали с федерацията на нашите хора, но в настоящия момент горе-долу се понасят) главен лейтенант Worf. С тях се изпълняват различни мисии с разни цели, подходящи оръжия и начини за игра. Основната идея е да се открият мистериите на четири тайнствени червени кълба - древни реликви с уникална мощ. Геймплеят зависи от това, с кой от героите се играе. Worf си пада по здравия бой и стабилния екшън, да споменем само любимия му "меч на честта". Kira е по-добра в коварството и прокрадването. Sisko пък представлява балансиран вариант от двамата. Всеки герой следва свой път през нивата, като от време на време се среща с останалите и дори работи заедно с тях - например в един момент Sisko и Worf откраднат код, с който Kira се промъква във вражеска база. THE FALLEN се играе като first person, въпреки че изгледът е от third person. И може би това е едно от слабите й места, тъй като енджинът е добър, но подходящ за FPS. Някак неестествено притичват иначе гладко движещите се изпипани модели на героите по още по-добре разработената повърхност, макар че и тя можеше да е по-малко ъглова. Водата например е сред най-красивите явления, които съм виждала в компютърна игра, но за съжаление цапуркащите из нея фигури не правят добро впечатление. Ако обаче сте фенове на игрите по Star Trek, искрено се съмнявам, че тези и други подробности ще ви откажат:) **Камерата** е постоянно закачена зад героя, който става невидим, за да не пречи, ако се налага (както в TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION), и не предприема изнервящи нежелани пътешествия. Енджинът си го бива - ще го познаете от раз като видите менюто за настройките. За съжаление, не мога да кажа дали изобщо ще успеете да видите каквото и да било, защото превключването из опциите си е живо мъчение, и то на Pentium 3 на 500 Mhz с 256 MB RAM и Riva TNT2. Иначе в общи линии играта върви добре, но без да очарова чак със скоростта, позната ни от UNREAL TOURNAMENT. **Дизайнерите** определено са се постарали - до най-дребния детайл напълно точно са пресъздадени големи зони от станцията Deep Space 9 - там прекарваме около 25% от игралното време, раздавайки заповеди на добре познатия O'Brien или "лафейки" си с главния компютър. Същото важи и за интериора на космическия кораб USS Defiant, както и за някои характерни извънземни светове (трийсетина на брой), които вече сме виждали в телевизионното представяне на сагата. Чувството за пространственост на нивата е добро, особено във вертикална посока, а това си е живо постижение на фона на някои игри, които могат да докарат на човек пристъп на клаустрофобия. Виждаме сума мяркани и преди колоритни наглед раси плюс доста нови гадорийки с по-нисък коефициент на интелигентност, но пък със здрави зъбки, които успешно разнообразяват външните локации в играта. Нещо повече, тук официално е представена нова важна раса, която тепърва ще виждаме на малкия, големия и още по-големия екран. Става въпрос за Grigari - биохимични ботове-убийци, с които ще берем поне толкова ядове, колкото с борговете (погубваща цели светове раса от вездесъщи и страшно напреднали в технологично отношение полуроботи, асимилираща телата на жертвите, за да ги използва по предназначение). **Общото** чувство, създавано от околния свят, е очарование от красотата, примесено с ледени тръпки на хлад - атмосферата е толкова мрачна, че могат да те полазят тръпки. **Историята** се развива по времето на шестия и седмия сезон на Star Trek: Deep Space Nine (не ми казвайте, че веднага ви става ясно за какво говоря:)) в борбата за надмощие в Алфа Квадранта, заради който спорим с поне още 25 извънземни противника. Имаме належаща нужда от сила, и то в големи количества, затова хукваме да търсим архаичните сфери, заключили мощта на Pah Wraith - поредната могъща извънземна раса, която се завръща триумфално бог знае откъде, но със сигурност не добронамерена към федерацията и човечеството. **Оръжията** са над трийсет. Предполагам, че имената им нищо няма да ви говорят, но широкия спектър на арсенала е гарантиран най-малкото от разнообразието на производителите им - от федерацията до клингоните, през кардасианците до джем-хадарците (един господ знае дали се произнасят точно така). Повечето





оръжия имат вторична стрелба, която в случая е изключително полезна. Добрият стар лъч с настройваема мощност се прилага най-вече при размразяване на лед, даване на късо на врати и разбиване на ключалки. Прицелването - стандартен проблем при thirdperson-ите - тук се подпомага от интелигентен курсор, засветяващ в различен цвят предметите в зависимост от това, какво може да се прави с тях, а подръчните пушкала са наредени в долния десен край на екрана. Важно е да се знае, че в THE FALLEN подробностите имат значение - не е изключено ключови предмети и моменти да са класически добре скрити. **Играта** е наистина голяма. Множество нива, куп NPC-та и доста карти чакат да бъдат разгадани по различни начини - в зависимост от текущия герой. Тази честа смяна на начина на игра не е трудна, но е нещо, с което не се сблъскваме всеки ден. Друг готин момент е използването на трикордер, което е абсолютно в стил Star Trek. Имаме под ръка малка и полезна машинка, която съобщава резултатите от сканирането на близката околност, и по този начин примерно веднага можем да се ориентираме към най-близкия healthpack. Също така, тя може да послужи за откриване на процеп в атмосферните смущения, през който да ни телепортират medkit. **Звукът** впечатлява. И няма как иначе да е, след като е използвана нова технология, превръщаща wav-файлове в отделни фонеми, като за всеки изговорен звук има съответна анимация, а ударение поставя и силата на звука. Wow. Макар че, ако трябва да бъдем честни, непрестанните ефекти понякога са в състояние да ти бръкнат в мозъка. **Мултиплеърът** има опции като deathmatch, capture the flag, и отборен deathmatch, но за съжаление нямах възможността да ги изпробвам. **SIMON AND SCHUSTER** оправдават неколкократното забавяне с проблемите при обединяването и почти пълното пренаписване на кода на Unreal с техните собствени нововъведения. Дано това практически не означава, че за да минем цялата игра без да си оставим нервите по пътя, ще трябва да я patch-ваме неограничен брой пъти...

Cali

Истина е, че игра като **STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN** не се прави лесно. Необходимо е, от една страна, да се постави достойно предизвикателство пред закоравелите геймъри, а от друга не бива да се проиграва StarTrek-лиценза и да се разочароват неговите почитатели. Резултатът в този случай не е крайно лош, но ми се струва, че играта ще ви **трогне само и единствено, ако сте луди фенове на поредицата** и в частност на DEEP SPACE 9.

PC WIN '95 / '98 / NT4 / 2k

MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD, Video card PCI/AGP, Sound Card

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

ГОЛЯМА РАЗПРОДАЖБА
на
КОМПЮТРИ !!!

IBM, COMPAQ, SIEMENS
(ГАРАНЦИЯ 9 МЕСЕЦА)

1.МОЕТО ПЪРВО PC
i386/2-4MB/ 40-80MB/ KBD/ MOUSE
ИДЕАЛНО ЗА DOS, WIN3.11, GAMES
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $27

2.КОМПЮТЪРЧЕ ЗА УЧЕБНИ ЦЕЛИ
i486/ 4-8MB/ 80-200MB/ KBD/ MOUSE/ SOUND
ИДЕАЛНО ЗА LINOX, WIN 3.11/ 95, GAMES
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $36 -$45

3.PC ЗА ФАКТУРИРАНЕ ИЛИ СКЛАД
i486/ 12-20MB/200-500MB/ KBD/ MOUSE
ИДЕАЛНО ЗА WIN 3.11/ 95, СКЛАД, БАЗИ ДАННИ
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $45 -$56

4.PC ЗА БЕДЕН ОФИС
i486/ 12-20MB/200-500MB/ KBD/ MOUSE/ LAN (MODEM)
ИДЕАЛНО ЗА WIN 95, WORD, EXCEL, INTERNET
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $45 -$56

5.УНВЕРСАЛНО PC
PENTIUM 133-233/ 16-32MB/ 1GB/ KBD/ MOUSE/ CD-ROM/ AUDIO
ИДЕАЛНО ЗА WIN 95/98, И ВСИЧКО ОСТАНАЛО
ЦЕНА: $198

6. PC ЗА МУЛТИМЕДИЯ И ИНТЕРНЕТ
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 3-10GB/ CD-ROM/ AUDIO/ MODEM
ИДЕАЛНО ЗА КАКВОТО ВИ ХРУМНЕ
ЦЕНА: $369

7. GAME STATION - 1
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 3-10GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА "GAMING"
ЦЕНА: $360

7. GAME STATION - 2
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 10-15GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА ЯК "GAMING"
ЦЕНА: $450

8. GAME STATION - 3
PENTIUM II- 466-600/ 64-128MB/ 10-15GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА ЯК "GAMING" ДО ПОБЪРКВАНЕ
ЦЕНА: $630

9. PC - МЕЧТА
PENTIUM III- 700-1GHz/ 128MB/ 20-40GB/ DVD/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА МАНЯЦИ
ЦЕНА: $999

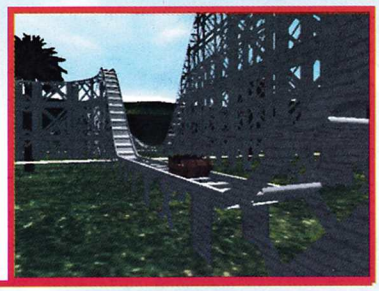
ДОПЪЛНЕНИЯ КЪМ СИСТЕМИТЕ:

MONITOR 12" S-VGA MONO	$9
MONITOR 14" VGA COLOR	$36
MONITOR 14" S-VGA COLOR	$45
MONITOR 15" S-VGA COLOR DIGITAL	$90
MONITOR 17" S-VGA COLOR DIGITAL	$189
PRINTER IBM PROPRINTER III / CYR SUPPORT	$36
PRINTER 136 COL / IBM/ CPF/ STAR/ EPSON	$54
PRINTER CANON BJC 1000 COLOR	$59
MODEM 19.2K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$18
MODEM 33.6K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$45
MODEM 56K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$54
UPS 600 VA APC	$90

ЗА ПОРЪЧКИ : (02) / 43 86 93
088 / 729 297 DArT Co. Ltd.

PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: VALU SOFT
GENRE: SIMULATION | WWW: N/A

Roller · Coaster · Factory

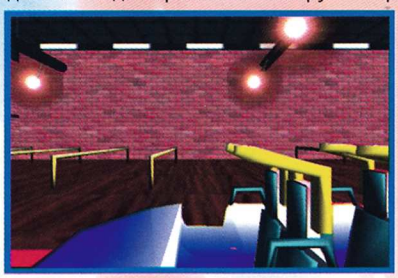


Levi's

Хич, т.е. Не

Както всяко влакче в увеселителен парк, и тази игричка има своите амплитуди нагоре и надолу. Само дето в случая пропадането е толкова голямо, че се получава нещо като свободно падане. Жанрът - май го наричат индустриална стратегия - е твърде силна дума за тази... хм... така наречена игра.

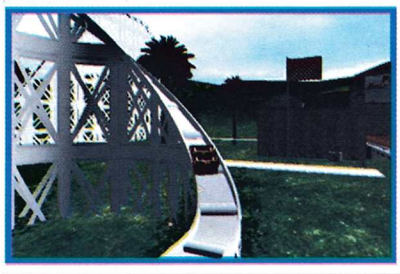
Едничката цел в ROLLER COASTER FACTORY е изграждането на собствено увеселително влакче. Изискването е задължително да се мине пробно кръгче, и то успешно, което ще рече влакчето да не



излети в околопланетна орбита, ако и да е голям кеф да се наблюдава нещо такова отстрани. Разполагате само с два материала - стомана и дърво, така че няма да изпаднете в транс от разнообразието на форми и цветове. И въобще, това е вашата игра, само ако яката си падате по зяпането и яхането на подобни влакчета.

Можете да се возите денем и нощем на различни седалки - от тези на първия до онези на последния ред. Това е първата rollercoaster-игра, която позволява присъствие на друго място, различно от първата седалка. Вие определяте от колко колички се състои вашия влак, така че щом сте решили да сте на първа линия, просто вземате само една. Този избор, обаче, крие малък проблем със стабилността - трасе, което е в ред за две и повече колички, може да се издъни при по-малко!

При строежа губите далеч по-малко време в сравнение с безпаметното возене напред-назад, затова пък се налага да редите "цели" двайсет вида парчета от конструкция, манипулируема в пространството в доста съмнително 3D. Графиката е далеч-далеч от компютърното изкуство. Разделителната способност 640x480 и текстурите приличат на безплодни упражнения с неясна цел. Звукът, който звучи като записван с любителски касетофон, се състои от три перманентно повтарящи се мотива: трополене на влакчето при движението му, грохот при сгромолясването от петнайсетина метра височина и шум на посетителите. Тази убийствена какафония би трябвало да симулира (но, не!) присъствие на тълпи забавляващ се народ, въпреки че влакчето обикаля напълно празно.



Трудно е да се каже дали изобщо има геймплей, когато липсва определена цел, няма поставени задачи, които да се изпълняват, нито управление на парични ресурси или на някакви (каквито и да е) характеристики на парка. Налице е само часовникът, отмерващ колко време е напусто пропиляно, колко безполезни са данните за скорост и колко по-безсмислени са trill points (точките за тръпка). Да, де! Е, не, де! Човек наистина го полазват тръпки от ужас какви игри се правят!

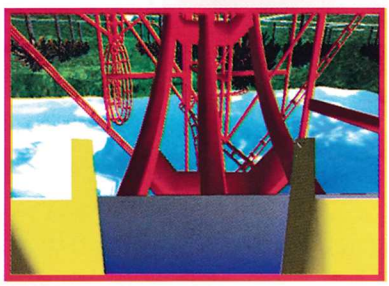
Вярвате ли, че в тази толкова постна игра има нещо, което да пречи? А, има, имааа. Дърветата например. По външния им вид трудно може да се каже, че са такива, но в действителност са. Та значи, освен че пречат на строежа (каква гръмка дума само за реденето на секции една след друга), те изведнъж могат да цъфнат насред релсите. Начини за преодоляването им са да минете през тях като през холограми или с измамното чувство, че някак сте съборили или отнесли (само Господ знае как) пречещия клон. За щастие, има начин да ги разкарате. Просто слагате scenery detail на Medium or Low и си оставяте view на far, иначе няма да виждате какво става дори пред носа ви.

Колкото и да не я бива ROLLER COASTER FACTORY, в Интернет тя поддържа възможността да си пускаш собственоръчно разработени дизайни с други нещастници, които също са направили гигантската грешка да играят това нещо. Искрено се съмнявам, че ще се намерят много такива. А на всичкото отгоре има опция и за force-feedback-периферия. Боже, какви оптимисти!

Цялото това безумно обикаляне в кръг навява за обреченост. А безспорно най-забавната емоция, която предлага тази игра, е:

u n i n s t a l l - a

Cali



PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 20 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 4/10

ПРАВО В ЦЕЛТА!

дизайн: дизайн

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

Реализъм до дупка

Никак не е лесна работата на футболния мениджър. Дори е убийствено трудна, ако си вътре в най-напрегнатото първенство в света. Точно тази участ ти се пада, щом си избрал да играеш F.A. PREMIERE LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001. Щеш-не щеш, нареждаш се до най-печените мениджъри. Поемаш цялото управление на избран от теб футболен клуб, което е примамливо като идея, но не е просто за изпълнение. **Добрата** новина е, че във FOOTBALL MANAGER 2001 са включени още няколко първенства освен английското. Още по-добрата е, което всъщност важи практически за всички подобни игри, че по никой начин на монитора няма да ти се пречка нашата българска "А" група. Е, все пак присъстват родните "Левски", ЦСКА и "Нефтохимик", но слава Богу не се налага да им ставаш мениджър. Което си е направо късмет, след като имаш възможността да работиш с най-добрите отбори в Европа. • **НАТЪКМЯВАНЕТО** • Геймърът може да избере тим от първенствата на Англия, Германия, Франция, Белгия и Холандия. Всеки отбор има показатели, които са почти като реалните. Много трудно е например да направиш нещо запомнящо се с "Кьолн", затова пък с "Манчестър Юнайтед" FOOTBALL MANAGER 2001 ти изглежда почти като детска играчка. **Всеки** тим, независимо от коя държава е, има свое уникално лице. Финансирането не е еднакво за всички. Подобрите отбори разполагат с много повече пари. Различни по размер са и стадионите. Те са точни копия на истинските, т.е. големите отбори разполагат с огромни стадиони, а най-бедните тимчета - с някое мъничко игрище в краен квартал. Мястото на футболния спектакъл е от огромно значение както за подкрепата на отбора ти от феновете, така и за парите, които прибираш от продажбата на билети. Друго предимство на богатите отбори е, че разполагат с куп качествени футболисти, докато малките разчитат само на един-двама свестни състезатели. **Важен** момент в играта е търговията с рекламни артикули на твоя клуб. Популярните отбори печелят луди пари от това, а по-неизвестните се задоволят със скромни постъпления и търсят печалби на друго място. Крайно сериозен момент е определянето на цените на билетите. Ако те са високи, стадионът ти няма да се пълни, т.е. няма да има нито подкрепа за твоите футболисти, нито някакви посериозни парични постъпления. Другата крайност е да смъкнеш цената прекалено много - стадионът се пълни, но нищо не печелиш. Истината явно е някъде по средата. Ето и още няколко номерца с билетите, които ще споделя. Хитринка е да слагаш двойно по-високи цени на билетите, когато играеш за Шампионската лига или за турнира на UEFA - тогава стадионът ти се пълни и прибираш повечко пари. Ако пък мачът е много важен, смъквай цените. Твоят отбор получава огромна подкрепа и, каквито и да са резултатът и паричната печалба, ти в случая си крайният победител от двубоя на терена. **От** теб зависи всичко във FOOTBALL MANAGER 2001: като се започне от стартовия състав, мине се през трансферите на играчи и се стигне до цените на билетите. EA SPORTS са се постарали цялата тази гмеж от задачи да е добре подредена в падащи менюта, което е доста лицеприятно. Хубаво впечатление оставя фактът, че вместо глупави графики или нещо подобно за фон са поставени просто снимки на стадиона ти. Това някак си те кара да се чувстваш обвързан с отбора и засилва и без друго високото ниво на реализма в играта. **Едрата** новост във FOOTBALL MANAGER 2001 е революцията в отношенията между компютъра и теб. Обикновено в игрите от този тип имаш някакви помощници (треньор, финансист, домакин и т.н.). Тук пак е така, но вече можеш да общуваш с тях. И няма да сгрешиш, ако по-честичко се вслушваш в съветите им. Всички те добронамерено ти помагат с мненията и препоръките си. **Контактът** с твоите помощници става чрез пощенската ти кутия EA- mail. В нея непрекъснато пристигат писма. Още със самото започване на играта например получаваш mail от президента на клуба: той ти казва целите, които твоят отбор трябва да преследва през идния сезон, и крайно учтиво ти съобщава, че ако не ги постигнеш, лично ще ти отреже главата (уволни). За компенсация обаче отделно преди всеки мач в mail-а идва писмо от треньора, който споделя всичко най-важно за противниците (как играят, кои са най-добрите им играчи и т.н.) и съобщава мнението си за състоянието на твоя отбор, в която част от терена трябва да съсредоточиш силите си и други подобни дребни, но важни подробности. Между другото, същият този страхотно "твой" човек всеки месец ти праща списък на новите играчи, които е намерил като трансферни попълнения за отбора ти. Най-добре е да се вслушваш в думите му, особено ако не разбираш много от тактически постройки и начин на игра във футбола. В пощата ти, впрочем, се получават още куп неща: данни за финансовото състояние на клуба, за трансфери, контузии и т.н. Не съм никакъв фен на пощите, но настоящата им локална подкрепа е очевидна, още щом пуснеш играта. Макар че мейлът е нещо спорно... **Обожаваш** ли футбола, постоянната професионална кореспонденция и обмяна на информация те побъркват от кеф. Тя прави играта толкова реална, че по някое време се чувстваш съвсем като бос на голям футболен

компютърни модули
офис-техника
локални мрежи
интернет
мултимедия
MB - ASUS, Abit, Zida
CPU - Intel, AMD
HDD - Seagate, Quantum
IBM, Hewlett Packard
Sony, Panasonic
CMAX, Plustec
Logitec, Genius
Компютри Sunny
computers
hard&software
за геймъри
тел./факс: 963 1590; 963 3724
e-mail: sunny@bitex.com

PLATFORM: PC; PSx RELASE: N/A P/D: EA SPORTS
GENRE: SPORTS WWW: http://www.footballmanager.ea.com

клуб. Впрягаш се, когато тимът ти загуби мач, и почти рониш сълзи от радост, щом спечелиш първото място в първенството. **Всичко** коренно се променя обаче, ако не си футболен фен. Същата тази действителност те облива със скука при проследяването на всеки мач и при отварянето на всеки мейл. Точно заради евентуалните прозявки в играта са включени всички налични и по-известни футболисти. Покрай звездите, ако имаш пари, можеш да купиш по-достъпни играчи: българи, руснаци, нигерийци, камерунци... Което е риск, ако управляваш голям отбор с много звезди. Затова пък подобни попълнения са полезни, когато си шеф на по-непретенциозен клуб, още повече, че са значително по-евтини от англичани, французи и други същински европейци. Тук обаче правото ти на избор е ограничено: можеш да пуснеш само трима играчи, чиято родина не членува в Европейския съюз. **Проява** на реализъм е, че зад всеки футболист стои специфична личност, независимо каква е по националност. Футболистът, младок или звезда, си има персонални физически показатели, възможности, капризи и цена (които определено са близки до реалните). По-скромният играч ще защитава цветовете на твоя тим просто срещу подобра заплата. При по-известните футболисти обаче нещата стоят другояче. За привличането на Кристиан Виери в моя отбор например, към високата заплата трябваше да прибавя къща и кола, което, естествено, е за моя сметка. Друг начин за привличане на футболисти е да издърпаш момчета от младежките формации на своя клуб. За целта обаче трябва да се обърнеш (с писмо, разбира се) до онзи, който отговаря за подрастващите таланти. Той мигом ти препоръчва подходящ млад състезател и ти го предоставя безплатно. Този начин за попълване на отбора е добър и икономичен, но в никакъв случай не бива да се разчита само на него. Най-малкото, защото играчите, идващи от младежките формации, обикновено не са много добри и в началото стават само за запълване на дупки. **Заради** контузиите и наказанията поне по двама души (обикновено сред най-добрите в отбора) не могат да вземат участие в мачовете. Тук създателите на играта може и да са се поувлекли, ама ако човек гледа родното първенство, като нищо накрая ще се съгласи, че EA SPORTS е перфектна. Заради едничката честност предупреждавам: не се впускай още в началото в големи разходи за трансфери - босът може да те уволни дори, ако клубът ти печели мачовете си. Не забравяй, че задачата ти е не да печелиш мачове, а да печелиш пари. Въпросният високо стоящ лош чичко те напъжда, щом натрупаш загуби или забележи финансови разхищения. Като да речем да предлагаш на новозакупени футболисти много високи заплати и допълнителни екстри. Така чеq по-добре не се увличай в покупко-продажби на футболисти, а гледай другите начини за печелене на пари. **Крайно** отговорен момент във FOOTBALL MANAGER 2001 е определянето на тактиката. Можеш да играеш с всякаква система и състав. Hoq задължително чуй мнението на помощника си преди всеки мач. Ако ти се стори, че не е прав, действай както щеш. Обаче, все пак имай едно наум, че той, за разлика от теб, геймъре прекрасен, е специалист във футбола и рядко греши в преценките си. Предупреждавам още: изключително нездравословно е да играеш с повече от трима нападатели - в такъв случай най-вероятно е да загубиш.• **МАЧЪТ**• QUICK MATCH е най-елементарният вариант на игра. При този избор научаваш директно крайния резултат - разбира се, придружен с тонове статистика, които допълнително наливат реализъм в играта. Вариантът е подходящ, когато играеш срещу слаби отбори и победата ти е сигурна. Хубавото в него е, че пести много време. Ако играеш, обаче, всичките си мачове все така, не можеш да изградиш свое мнение за футболистите си, което за един футболен мениджър е пагубно. **FAST VIEW**, вторият вариант за проследяване на мача, е нещо като брифинг. Наблюдаваш само таблици, които ритмично се запълват и изпразват. Играейки по този начин, можеш да правиш промени в състава

и тактиката си по време на самата футболна среща. Както и при първия вариант обаче, ако играеш всичките си мачове така, не виждаш играта и пак не разбираш нищо за състоянието на собствения си отбор. **HIGHTLIGHTS** е третият възможен начин за игра. Както подсказва името му, геймърът гледа като на видео най-интересните моменти от мача, но отново е безгласна фигура и не може да промени нищо. Това може би е най-тъпият начин за игране - нито можеш да правиш промени, нито можеш да се насладиш на цялата игра на отбора си. Пред очите ти набързо минават вкараните в мача голове. Друго няма! **3D MATCH** е най-добрият и най-дългият вариант. Всъщност това е проследяване на срещата все едно си пред телевизор. **Графиката** на мача е отлична. Всичко прилича, сякаш това не е PC-игра, а тв-предаване. Футболистите са добре изпипани. Всеки е с различно лице и прическа. Облеклото на отборите е перфектно - EA SPORTS са направили точни копия на оригиналите и върху фланелките фигурира ясно и отчетливо името на спонсора на тима и емблемата му. Играчите по терена изглеждат почти като двойниците си от тв-екрана. Въпреки че, номерата им също се виждат добре, за пълния комфорт на геймъра допринасят и имената, които се изписват над главите на състезателите, щом получат топката. Футболистите се движат адекватно по игрището, отправят точни пасове и красиви шутове - нещо липсващо в предходните подобни игри, независимо дали са на EA или на други фирми. За добрата графика и реалистичността допринасят и изпипаните трибуни. Всяка агитка е различно оцветена. Сред публиката се забелязват знаменца, шалчета и други подобни фен-аксесоари, от чиято продажба

жънеш огромни печалби. **Прибавим** ли и звукът към цялата тази картинка, играта заприличва на приказка. Мача коментират двама поразпалени юнаци, които подобно на публиката и играчите реагират доста адекватно на ситуациите. Откъм публиката пък се носят задължителните за истински мач песни, освиркванията, че дори и псувни... Единствената ми забележка е, че в играта не се чува абсолютно никаква музика. Тя от време на време не е излишна, особено когато не играеш мач, а си някъде из многобройните менюта. Това, обаче, не е кой знае какъв пропуск, още повече че е сред съвсем малкото недомислени неща във FOOTBALL MANAGER 2001. **Накъсо** казано, тази игра изглежда страхотно реалистично и адски добре с необходимостта ти да мислиш и да решаваш. Няма да лицемеря. Тя е за геймърите, които обожават футбола и се радват да станат част от него. Ако, обаче, нямаш отношение към този спорт, пасувай! F.A. PREMIERE LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001 е специфична игра. По-добре не я захващай, ако футболът ти е малко чужд. Но за футболните фенове тя е като откровение. Моми и момчета, независимо от кой отбор сте, играйте го това нещо, щото е много яко!!!

DMX

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 800 MB HDD

OPT.: P II 350, 128 Mb RAM, 8xCD, 800 MB HDD, RIVA TNT

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 6

Оценка 7/10

ИНТЕРНЕТ - КАК СЕ ПРОМЕНЯ БИЗНЕСЪТ?

El Condor

Все по-широкото използване на световната мрежа променя начините да се прави бизнес. Вече не е чак толкова наложително да се поддържа специален офис, където работните екипи да се събират, да си разпределят задачите и след това да работят в строга бюрократична организация. Електронната поща, а и всички последвали я в развитието й форми на виртуално общуване, позволяват хората със специални знания в определена област да изпълняват общи бизнес-задачи дори без специално да се срещат. Така необходимата комуникация - ключовият елемент за работа в един екип - вече е сведена до просто общуване, което само преди няколко години беше вече невъзможно.

Виртуалните съвещания или виртуалните международни екипи, които се формират за изпълнението на една елементарна задача могат вече да правят това от единия край на света в другия. Дори и часовата разлика между Европа, Америка или Австралия вече не е от съществено значение, защото докато сме гледали мониторите на домашното си PC, се е променил и характерът на самото работно време. Никой вече не мисли категориите за работен ден, започващ от 9.00 и свършващ в 18.00 часа. Никой вече не прави сметка за това, че трябва бързо да изпие чашата си със сутрешно кафе, да бърза за работа, да се измъква от задръствания или да го тъпчат в метрото..Бъдещите бизнесмени все по-малко ще обръщат внимание на това какъв тип вратоврьзка са подбрали за делника си, а бъдещите бизнес-дами няма и да се замислят как ще изглеждат пред своите колеги и началници. Просто защото не е необходимо специално да се "отива на работа" (ах, как бяхме свикнали с това сиво ежедневие). Самият процес на "ходенето" в много близко бъдеще ще престане да съществува.Или поне ще престане да съществува в онези професии, които все повече ще налагат своето мощно присъствие върху човешката дейност. Не, не се заблуждавайте, работата няма да изчезне. И това е обяснимо с оглед само на простата логика на икономиката. Напротив работата като "трудов процес" ще промени своя ритъм. Концентрацията на екипите от специалисти, събрали се да свършат нещо заедно ще ги накара да променят ежедневните си навици. Подгонени от сроковете за изпълнение на дадена задача - а тези срокове също ще стават все по-кратки, в сравнение с миналото - тези хора ще променят начина си на живеене. За някои денят отново ще започва сутринта и ще завършва след десетина часа. Но за други - които са в другия край на планетата - но трябва да присъстват на виртуалните занимания, работният ден ще бъде всъщност работна нощ. Промяната на характера на бизнеса и широкото навлизане на комуникациите в него влекат огромни последици за човешката дейност като цяло. Какво всъщност ще се промени практически, когато виртуалните екипи се превърнат в основна форма на общуване в света на бизнеса.Преди всичко стана ясно, че офисите ще стават все по-ненужни. Разходите за наеми, режийни разходи, поддържането на работа на хора с ниска квалификация ще става все по-излишно. В`резултат на това големи парични загуби ще претърпят собствениците на недвижими имоти, които търгуват с офиси или ги предоставят под наем. На второ място, хората, които си изкарват хляба като секретарки, чистачки или охрана ще трябва да бъдат уволнени. И да си търсят работа на друго място, недокоснато все още от виртуалните екипи. Но там те ще бъдат несъмнено по-слабо заплатени и съответно ще трябва да търсят начини да повишават своята професионална реализация. Как ще става това е друг въпрос.Големият положителен резултат от тази грандиозна промяна ще бъде неколкократно повишаване както на приходите на виртуалните фирми, така и на приходите на хората, които са ангажирани с тях. Всички средства, които сега фирмите отделят за периферни на бизнеса си дейности - от 1/3 до 50% от средствата за функциониране на предприятията - несъмнено ще се превърнат в източник на допълнителни ре-инвестиции в основните дейности, заради които съществува предприятието.Но има и друго. Висококвалифицираните специалисти, които ще са ангажирани във виртуалния бизнес, няма да бъдат чак толкова спокойни за своите работни места. Напротив - именно поради факта, че сроковете, които ще им се поставят ще бъдат все по-кратки, тези хора ще влизат в жестока конкуренция помежду си и за собствените си места. Хич не е сигурно, че мъжете и жените работили заедно по определен проект в продължение на една седмица, ще правят това отново. Много от тях ще потърсят работа някъде другаде - в друг временен виртуален офис, който предлага може би по-добро заплащане...В резултат на тази бърза - може би светкавична - смяна на работното място ще разцъфтява един нов по същността си бизнес. Става дума за поддържането на нарочни виртуални трудови борси, на които виртуалните безработни ще търсят своята реализация.Голямото прекарване, обаче, ще бъде за националните държави и за правителствата им. И знаете ли защо? Защото хората, които работят във виртуалните екипи от различни места на планетата няма да плащат даньци за своята дейност на своите си държави. Те ще получават виртуалните си пари чрез банкови сметки и кредитни карти и ще бъде от изключителна трудност да се проследява произходът им. А няма как да се намери правно основание да бъде обложен такъв вид бизнес с даньци, защото той ще съществува неясно точно - къде, в кой град, държава, регион, че и дори континент. Хитро, а? Точно по този начин виртуалният бизнес ще става все по-независим от държавата, все по-свободен и ще трупа все по-значителни печалби. Той ще се прави от хора, които може и никога да не се срещнат, а и никога повече да не работят заедно. Всички необходими дейности ще се вършат за много по-кратко време, а бюрократичните йерархии, които днес доминират в бизнеса ще се разпаднат и накрая ще изчезнат. Забелязали ли сте, че днес в офисите има началници. Разгледайте ги хубаво, порадвайте им се, защото много скоро те ще бъдат изчезващ вид (като мамутите). Онези хора, от които ще зависи виртуалния бизнес ще бъдат координаторите. Т.е. хората, които нямат реална власт над определен екип, сплотен от добрата воля да свърши нещо заедно и от желанието да заработи доходите си по един нестандартен начин.Сега идва ред на българския пример. Към днешна дата по данни на няколко специализирани изследователски звена, в нашата страна вече има около 10 000 души, които изкарват основните си доходи без да излизат от вкъщи или без да стават от компютъра. Това са хората, които са усетили бъдещето - някои съзнателно, други не съвсем. Тези 10 000 виртуални работника - а това е все пак един малък български град - са пионерите на новата бизнес етика, хората, които живеят без началници, не са оплетени в бюрократични мрежи и наистина работят, за да изкарат парите си. И внимание - тези 10 000 души са се появили последните три години. Не по-рано. Може и да не са предполагали преди това как точно ще се налага да работят. Но така или иначе вече го правят.Вашето любимо списание "Master Games" все още се прави в офис. Но и това е до време. Всъщност голяма част от списанието се прави извън офиса - сътрудниците ни пишат статиите си у дома, пращат ни материалите си по e-mail-а и идват до офиса само, за да взимат CD-та и за да получат заплатите си, които все още не можем да изпращаме по електронната поща. Редакцията и корекцията на материалите също се извършва по домовете. В офиса ни се прави координацията между тези звена, предпечата на списанието и рекламната дейност. Да се надяваме, че някой ден, когато комуникациите в България се подобрят и T1 стане най-бавната връзка за всеки потребител на интернет, всеки един от нас ще върши работата си вкъщи.

the end

CATALOGUE

Образователен софтуер Microsoft

1. Bookshelf 99 Win32 Engl. CD 64$
2. Encarta Std 2000 Win32 Engl. CD 40$
4. Encarta Dlx 2001 Win32 Engl. CD 58$
5. Encarta Ref Ste 2001 Win32 . CD 94$
6. Encarta Africana 3.0 Win32 . CD ThirdEdtn 58$
7. Encarta Wrld Dict 2001 Win32 . CD 58$

Encarta Ref Ste 2001 Win32 . DVD 94$

Bookshelf 99 Win32 Engl. CD 64$

Encarta Wrld Atlas 2001 Win32 Engl. CD 58 $

География Microsoft

MapPoint 2001 Win32. Euro. CD 324$

AutoRoute Euro 2001 Win32 . CD 132$

Финанси Microsoft

(Home & Office) Money 2000 Win32 Engl. CD 43$

Мултимедиен софтуер Auralog цена 24,9 $

Мултимедиен софтуер за езиково обучение с гласово разпознаване. Колекцията Talk to Me предлага: английски език (1,2и3ниво); френскиезик(1и2ниво);немскиезик(1и2ниво) . Специалнацена до 31.10. 2000 г. с над 40% отстъпка от стандартната.

Хардуер Microsoft

1.SideWinderPro21.0Win32USBPort Hdwr. CD 56$
2. Internt Keybrd Win9x (PS/2) Engl. Hdwr .CD Euro 34$
3. Wheel Mouse Optical Win32 PS2/USB Hdwr .CD 35$
4. Trackball Explorer Win32 PS2/USB Hdwr. CD 72$
5. SideWndr Game Voice 1.0 Win32 USB Port Hdwr. CD64$
6. SideWndr Strategic Cmmndr 1.0 Win32 USB Port Hdwr. CD 76$
7. SideWinder Joystick 1.0 Win32 USB Port Hdwr. 32$
8. SideWinder Pro 2 1.0 Win32 USB Port Hdwr .CD 56$
9. SideWinderGamepad 1.0 Win9x GamePort Hdwr. CD 38$
10.SideWinderFreestyle Pro 1.0 Win9x GMP/USB Hdwr .CD 54$

SideWinderGamepad 1.0 Win9x GamePort Hdwr. CD 38$

Развлекателен софтуер Microsoft

Age of Empires 2.0 Win32 . CD 64$

Monster Truck Madness 2.0 Win32. CD 28$

Combat Flight Sim 2.0 Win32 . CD 64$

Baseball 2000 Win9x . CD 40 $

Links LS 2000 Win32 . CD 64$

Flight Sim 2000 Win32. CD Pro 97$

Motoros Madnes 2.0 Win9x CD 58$

1. Flight Sim 6.0 Win9x . CD 28$
2. Flight Sim 2000 Win32 .CD90$
3. Golf 2000 Win32 . CD28$
4. Soccer 2000 Win9x . CD28$
5. Close Combat 2.0 Mac/Win . CD 28$
7. Close Combat Win9x. CD Trlgy 28$
9. Basketball 2000 Win32 CD 28$
10. Age of Empires 1.0 Win32 . CD Gold 40$
11. Age of Empires 2.0 Win32 . CD Conquerors Expnsn 40$
12. Age Empires Exp Rise/e 1.0 Win32 . CD 30$
13. Combat Flight Sim 1.0 Win32 . CD 40$
14. Plus Entertain Pak 1.0 Win32 . CD Cards/Puzzle Ed 28$
15. The Puzzle Collection 1.0 Win32 . CD 30$
16. Midtown Madness 2.0 Win32 . CD 52$
17. Asherons Call 1.0 Win32 . CD 44$
18. Revenge of Arcade 1.0 Win32 .CD 28$
19. Pinball 1.0 Win32 . CD 28$
20. Allegiance 1.0 Win32 Engl. CD 52$
21. Close Combat Russia Front 3.0 Win32 . CD 28$
22. Crimson Skies 1.0 Win32 . CD 71$
23. Metal Gear Solid 1.0 Win32. CD58$
24. Racing Madness 1.0 Win9x . CD 44$

SideWinderFreestyle Pro 1.0 Win9x GMP/USB Hdwr CD 54$

Intellimouse Explorer Win9x PS2/USB Hdwr. CD76$

Intellimouse Optical Win32 PS2/USB .CD 59 $

Trackball Optical Win32 PS2/USB Hdwr. CD 48$

Natural Keybrd Pro Win9x PS2/USB Hdwr. CD Euro 71$

Ако проявявате интерес към нашия каталог и желаете да си поръчате нещо от него можете да го поръчате с пощенски запис до адреса на нашата редакция.

ВНИМАНИЕ!!! За да сте сигурни колко лева трябва да заплатите и дали има съответна складова наличност, трябва да ни пишете на следния e-mail:master-games@inet.bg,за да ви отговорим конкретно и потвърдим вашата поръчка.

CATALOGUE

Romeo Must Die

Какво представлява тази екшън карате филм? Две конкурентни банди се борят жестоко за придобиване на контрола върху морската ивица на Сан Франциско. Определено можеш да оставиш сивото си вещество да почива, докато се кефиш с тази история, която е много дълга и заплетена. Но пък самият екшън е толкова добър, че може накрая да решиш, че си е струвало. Морската ивица на Сан Франциско се контролира от една страна от азиатски престъпни фамилии, а от друга - от Айзак Одей (Izaak O'Day, в ролята Delroy Lindo) и неговия черен престъпен синдикат. Страстите се нажежават, когато синът на азиатския бос Чу Синг е намерен мъртъв. Синг смята, че зад това стои Одей и температурата бързо се повишава. Братът на По, убитият младеж, се намира в затвор в Хонконг, но когато научава за смъртта на брат си Хан (Jet Li) успява да избяга от зандана и заминава за Америка. Там, обаче, се озовава притиснат от две страни - от черните гангстери от синдиката, за които той, като азиатец, е враг, и от азиатските фамилии, които смятат, че пречи на плановете им. Единственият човек, към когото може да се обърне и на когото да разчита, е Триша Одей (Aaliyah), дъщерята на азиатския бос. Подобно на Хан, тя също не желае да има нищо общо с престъпния живот на своето семейство. Никой, обаче, не се впечатлява от нейните желания и настроения, същото важи и за Хан. Когато двамата заедно се опитват да подредят мозайката и да разберат кой какво върши, бързо им става ясно, че всички искат да ги заличат от картинката. През по-голямата част от филма Romeo Must Die актьорите изпълняват своите роли успешно. Има достатъчно дълбочина и сложност на героите, за да можем да схванем на чия страна са. Най-доброто изпълнение е това на Ръсел Уонг като Каи, лейтенанта на Чу Синг. Уонг представлява сам по себе си достатъчно сериозна заплаха и притежава доста заредена енергия, за да може да контролира положението в сцените, в които се явява. Най-лошото изпълнение пък е на Едоардо Балерини в ролята на посредника Рот. Рот е доволен, когато държи двете страни в конфликта гуша за гуша, защото той само извлича полза от това. За съжаление, Балерини съвсем не е най-добрият избор в случая, точно обратно. Не е простимо индустриалец, който урежда сделка за $ 100 милиона с гангстерите, да изглежда и да се перчи като тийнейджър. А, точно това прави Балерини. Както вече казах, Romeo Must Die е екшън, който ви държи в напрежение без въобще да става нужда да си размърдате мозъчните гънки. Когато Джет Ли се бие, няма съвсем вида на един съвременен Брус Ли, но трябва просто да се приемат нещата, каквито са, и да се игнорират например жиците, в които би трябвало да се оплете юнакът. Да не говорим, че от всички хора, които би могъл да срещне в Сан Франциско, Хан попада точно на Триша Одей, намираща се почти в центъра на конфликта. Невероятен късмет, нали? Затова пък, като награда, че си оставил своя мозък на автопилот, можеш да наблюдаваш страхотни бойни сцени. След толкова дълго време най-накрая Romeo Must Die предоставя местенце за нещо по-ново, включително рентгенов поглед върху жертвите, което има огромно влияние в критичните моменти на битката. Логическите пропуски в сюжета са огромни, но те се компенсират със способността на Джет Ли да ни забавлява. Оставяйки се на неговата сръчност и чар, като нищо може и да преглътнем по-слабите моменти във филма.

VoodooD

Star Trek 2

Това е най-развлекателното встъпление във филмовия сериал Star Trek. Което вероятно не е голям комплимент, но тук поне получаваш нещата без глупостите, с които са гарнирани следващите и съпътстващите виртуални продукти с тази запазена марка. За разлика от първия Star Trek, който беше превъзнасян като "събитие в киното", а крайният резултат е прекалено дълъг и глупав филм, тук продуцентите мъдро са решили да заложат на екшъна. Този филм изглежда почти като продължение, като удължен епизод на телевизионните серии, но въпреки това е успешен. Някой може да спори с мен, че The Search for Spock или The Voyage Home са по-хубави филми - най-хубавите, но аз си държа на този с фотонните оръдия и с несравнимия Рикардо Монтаблан. Съдържанието на Star Trek 2 изглежда просто като научнофантастичен екшън. Познатият ни екипаж взима при себе си един луд, обвинен в убийството на обичания капитан Кърк, с което целият реквизит от елементи на Star Trek застава по местата си. Тук е и комичният стоик Спок - с неразбираемо глупав диалог и крайно слаба актьорска игра на места (Шатнър наистина е ужасен актьор. Sorry, people). Рикардо Монтаблан пък е злодеят в станцията. Монтаблан играе Кан, който е ужасно разярен на Кърк, оставил го на пустинна планета петнайсет години преди това (има го в един от телевизионните епизоди). Когато Кан получава възможността да избяга (без да пропусне да поизмъчи стария приятел Чехов), първата му работа е да си отмъсти на Кърк. Междувременно, екипажът на станцията се подготвя за малка хубава мисия за обучение, което ще позволи на застаряващите актьори да се посмеят малко със себе си. Специално Кърк има вече много белези на остаряване, макар че косата му изглежда като през 1965 г. С други думи, топката е в Монтаблан в ролята на безсмъртен зъл космичен психогений. И той го прави - връзва китките си, цитира Шекспир и се опитва да убие Кърк по петнайсет различни начина. Младоликата Кирсти Ейли играе Vulcan Lt. Saavik (лейтенант Саавик). Очевидно тя не се е задълбочила много в характера на считаните за лишени от емоции същества Vulcans, защото в края на филма се разплаква - чиста емоция! Покъсните StarTrek-филми се взимат по-насериозно и се опитват да звучат доста поучително. Нямам нищо против героите да се развиват в нова посока, но не ми се иска моите любими научнофантастични филми да стават сапунено-емоционални. Star Trek 2 има сценарий, който е типичен за този сериал - средно забавен, с куп приятни за феновете закачки, с множество експлозии и битки и дори с учудващо разчувстващ (и учудващ) финал. П.П. Има някои моменти в играта на Шатнър, които ме карат да си мисля какъв късметлия е бил навремето, като е получил тази роля. Ако не бяха му я дали, сигурно никога нямаше да успее с друг образ. На места играе така идиотски, че просто ти иде да хвърлиш нещо по него.

VoodooD

[+] TECHNO [+] ИСТОРИЯТА [+]

ВрубрикатаTechnoMBoxщевизапознаваме систориянатехномузиката, събития у нас и чужбина свързани с техно-партита,клубове, състави.Така също ще пишем за музиката в игрите и техните изпълнители. В някои от броевете на списанието ще научвате технически данни и какво всъщност представлява електронната и компютърна музика.

В настоящия брой решихме да ви запознаем с малко подробности за звука и как той се генерира в **нашите** PC-та.

ИСТОРИЯТА

"Компютърът играе, рисува и свири" - спомням си какво впечатление ми беше направила тази книга едно време. В нея се описваше една програма, с която можеше да накараш компютъра да изсвири даден тон. Програмата беше дълга около 50-60 реда, а резултатът беше едно ПИУ през високоговорителя на компютъра. Тогава ние се чуствахме като истински компютърни гении. А всъщност, това не беше чак толкова одавна...

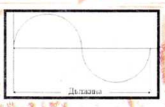
Първи за това, че компютъра може да обработва музика, се сещат АМИГА. Именно те създават и първите музикални платформи - включваш синтезатора към компютъра, а от другата страна излиза звук на флейта! При това, почти приличащ на оригиналната! Компютите преминават дълъг и нелек път от първата АМИГА до сегашните 3D ефекти, напъхани в крехкото тяло на SoundBlaster LIVE И именно тука ние ще ви запознаем с това как всъщност "Компютъра свири".

Но преди това -

КАКВО Е ВСЪЩНОСТ ЗВУКА?

Най-просто казано, звука е трептение на въздуха, предизвикано от даден източник. Когато някой говори, гласните муструни предизвикват трептение във въздушните слоеве, което се предава до вашето ухо. Звуковата вълна изглежда приблизително така:

Товапредставяне е доста усолвно (това всъщност НЕ Е

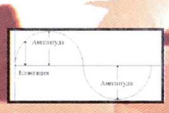


ВЪЛНАТА,анейнияматематически вид).Тази фигура се нариа СИНУСОИДА, и най-точно описва трептенето на въздушния слой, на въздушанатавълна. Вълната има три важни свойства:дължина,височина и амплитуда (елонгаця).

Дължината на вълната се нарича дължината на ЕДНО ПЪЛНО трептение на въздушния слой.Височината се нарича броя на трептенията за една секунда, и се измерва във херци (Hz).Двете свойства - дължина и честота - са обратнопропорционални. Колкото дължината на една вълна е по-малка, толкова е по-голяма нейната честота. Звук с по-голяма честота се нарича също и "по-висок" звук.

Едно от най-важните свойства на вълната е нейната елонгация. Това е едно какво да е отклонение от даденото равновесно положение. Най-голямата елонгация се нарича амплитуда:

От амплитудата назвуказависи неговата



сила - т.е. олко"силно"сечуватой.Колкото амплитудата на звука епоголяма, толкова по-голямо налягане оказва звуковата вълнавухотови,итолковапосилензвук чувате.

И все пак,КАК ТАЗИ ВЪЛНА ВЛИЗАВ КОМПЮТЪРА МИ ?Многопросто. .Етотоваелогическата схема: Високоговорителя е устройство,подобно на ухото - то

превръща звуковите вълни в електрически (например микрофон). По този начин те могат да бъдат записвани или препращани на голямо разстояние (напрмиер радиото). След това идва АЦП - Аналогово-Цифров Преобразовател.Той превръща електрическите вълни от високоговорителя в байтове - т.е. в материал, познат за вашият компютър.

След това темогат да бъдат обработвани, възпроизвеждани или записвани нахард диск или друг по добен носител.Схемата на възпроизвеждане на звук от компютър е абсолютно същата, само че в обратен ред: от байтове, през ЦАП (Цифрово-Аналогов Преобразувател) в електрически вълни, и оттам през високоговорителя - в звукови, и после във вашето ухо.Процеса на записване на звуквкомпютъра се нарича СЕМПЛИРАНЕ (Sampling).Отсега нататък щеизползваме този термин.

Семплирането също има три основни качества: честота, брой на битоветеи брой на каналите.Честотата на записване е честотата, с която записващата програма измерва елонгацията и я записва като байт (измерва се пак в херци).

Колкотоепо голяма честотата на семплиране толкова повече семплирания звук се доближава до оригиналния, толкова е по-добро качеството на записания сигнал,и,естествено,толковаепоголям и файла. Когатозаписващата програма измери елонгацията, записва нейната стойност като 8- или 16-битово число. Това

се определя от броя на битовете. Разбирасе, и тук повечето битове означават по-добро качество за сметка на по-голям файл.И накрая, , броя на каналите означава, дали записът ще бъде моно или стерео.

Лесно може да се изчисли големината на един записан файл. Да речем, че записваме 2 минути песен на 30 kHz (30 000 пъти в секунда), на 16 бита,стерео. За всяка секунда от записа се записват 30 000 16 битови числа, т.е. 2 байта (един байт е 8 бита) на канал. Значи, нашият запис за 1 секунда ще запише 120 000 байта (30 000 x 2 байта x 2 канала, защото е стерео), или малко повече от 110 K. Т.е. за две минути ще запише 120 секунди x 110 K = 13 200 K, или малко повече от 10 мегабайта.

НА КАДЕ В КРАЯ НА КРАИЩАТА СЕ ЗАПИСВАТ ТЕЗИ ДАННИ?Най-често това е .WAV файл, познат на всички ви. .WAV файла съдържа "чиста"инфор- мация за звука, т.е. "чистите"байтове - без никакво кодиране (както е при .MP3 файловете например). Затова именно и .WAV-овете са най-големи.Във всеки файл е записана честота, на която е семплиран звука, за да може след това да бъде възпроизведен със същата честота. Ако файлът се възпроизведе с по-голяма честота, отколкото е бил записан, целият запис ще звучи по-високо (все едно въртите плочата на грамофона по-бързо, отколкото трябва). И обратно - ако се възпроизведе с по-малка честота, ще "влачи", ще звучи по-ниско.

В света има над 10 вида музикални формат, но най-използвани са .WAV и .MP3. В следващия брой ще се запознаем с още малко техническо инфо, както и с това, защо бабите недочуват...

[edi_bedi]

FINAL FANTASY

Любимата RPG игра на SQUARE най-накрая се появява за PSX. От всички RPG-та, които са разработени за мъничкото сиво чудо на Sony, поредицата Final Fantasy най-малко се нуждае от представяне. При осем невероятно успешни серии, разработвани за различни конзоли, и напълно рендван филм, SQUARE бяха съвсем наясно, че очакванията за последната серия са огромни. И изглежда, че FINAL FANTASY 9 ще удовлетвори всички очаквания. Юноши с клиновидни глави и свръх възможности, свирепи магични атаки, спиращи дъха анимации и жестока техно-фантазия са само някои от елементите, които направиха повечето серии на FF рекордни по продажби. С деветата от тях дизайнерите на играта се опитват да вдигнат летвата на продажбите още по-високо, като в същото време се връщат и към корените на играта. **Сюжетът** на FINAL FANTASY 9 е класическият сюжет за всяка RPG. Кралица Бран (Brahne), някога благосклонна и щедра владетелка, започва да заплашва съседните кралства, като използва модерни магични оръжия срещу тях. Водени от младия главатар Зидан Трибал (Zidane Tribal),

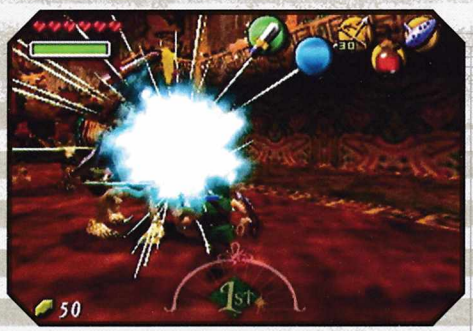
група бандити от кралство Александрия са решени да прекратят нейните домогвания за надмощие. Естествено, това е само началото на епичната история, която включва могъщи вълшебници, неочаквани предателства и висяща заплаха за глобално унищожение. По пътя си Зидан се събира с още седем герои, сред които са: Виви (Vivi) - магьосница, която прави черни магии; Гарнет Тил Александрос XVII (Garnet Til Alexandros XVII) - младата и наивна принцеса на Александрия; Куина Куен (Quina Quen), мистериозен хермафродит с наклонност към жаби - сурови жаби. Останалите от бандата са обичайната смес от благородни рицари, убийци без никакво чувство за хумор, сираци и разни други. **Въобще** обичайните герои за Final Fantasy, което според мен е о'кей. Тази серия е една от най-интересните и завладяващи в поредицата, тя направо ви разбива. Докато в предишните серии на FF има смесване на научнофантастични елементи и фентъзи (да си припомним например мечапистолет на Скуол), FINAL FANTASY 9 води геймърите в магичен, но не чак толкова високотехнологичен свят. Дизайнерите на играта твърдят, че това е съзнателна промяна. Като последна едноцифрена серия (и последна разработка за PSX), FINAL FANTASY 9 определено е направена така, че да бъде вододел, илюстративно обобщение на една дълга и страхотно успешна поредица. **Геймплеят**, разбира се, е познат на всеки, който е играл коя да е FF преди това. Ще забележите обаче някои промени, които помагат на геймърите да се потопят още по-надълбоко в този чудесно направен свят. Системата на активно време за битка (The Active Time Battle), използвана в двете предишни игри, се появява отново и тук. Способностите са разделени на два основни типа: действие и съдействие (или ако предпочитате - екшън и поддръжка). Освен това тези способности се научават по начин, подходящ за съответния герой. Способностите за действие включват: Black Magic, Steal и Summon. Способностите за съдействие са: Auto-Regen, Auto-Potion Chemist и се задействат чрез придобиването на магични камъни. Guardian Forces, една от най-атрактивните визуални характеристики на серията (а за някои геймъри - отегчително забавяне), също се появяват в тази серия, но този път като Eidolons. **Въпреки** различното име, много от нашите любимци, включително Шива (Shiva), Ифрит (Ifrit), Бахамут (Bahamut) и Один (Odin), се появяват отново. Забележителна добавка към играта е ATE (Active Time Event, т.е. активно време на събитие), което позволява на играчите да следят едновременни събития по време на тяхното развитие. Ако например групата се раздели и насочи към различни сектори на града, играчът може да проследява техните взаимодействия. Макар и да не е необходимо за завършването на играта, ATE осигурява допълнителна задкулисна информация, която определено е от помощ. **Освен** превода, нищо друго не е променено в сравнение с оригиналната японска игра. Знаейки, че хиляди фенове на FF от дълго време очакват нетърпеливо тази серия, дизайнерите успяха да осъществят обратна връзка с геймъри от цял свят, за да усъвършенстват както дизайна на героите, така и самия геймплей. Жест на уважение към геймърите е и саундтракът на Нубио Йемацу, който излиза едновременно с играта. **За** тази игра са били композирани и записани над 150 музикални парчета - от класическа приказно-фантастична музика до джаз-електронна музика. **И**, за да е в крак с времето, най-последната FANTASY на SQUARE включва различни други

забавления под формата на мини-игри и странични гости. Някои от тях са например играта за скачане на въже, Chocobo Hot & Cold (копаене на съкровища) и една игра за ловене на жаби, която може да се използва за подсилване на атаката на Куина (Frog Drop attack). Играта на карти, любима от предишни серии, също е тук, но е значително променена. **С огромна сигурност** може да се каже, че FINAL FANTASY 9 е още едно страхотно епично преживяване. След година и половина разработка, при участието на екип от над 300 души, ясно е, че SQUARE се надява да счупи всички рекорди с тази версия. Още по-магични заклинания, още по-напрегнати битки, още по-различни герои, чудовища и разбойници, още по-вълнуващ сюжет. С FINAL FANTASY 9 феновете получават точно това, което са очаквали.

VoodooD

THE LEGEND OF ZELDA: Majora's Mask

Продължение на най-добрата игра на всички времена. Игра, която обичахме. Игра, която играехме. **Когато** става въпрос за връх в Nintendo, едно от най-лошите неща е, че свикваме ужасно много с някоя велика игра. Наистина е лошо! Представете си, че стоите и чакате цели пет часа пред THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK, само и само да чуете накрая: "Добре, а сега, момчета, от-



ворете я!". Ръцете ви мигом грабват контролера. И веднага ви щуква идеята да вземете N64 и да заключите вратата. Мисълта, че ще се биете с отвратителния бос, когото познавате, е потресаваща. Да, обаче трябва да почакате още малко, докато излезе финалното копие на тази пищна, невероятна игра. **Спед** легендите за Зелда OCARINA OF TIME е повратна точка - както за Zelda-сериите, така и за невероятния геймплей на N64. Ако искате вярвайте, ако искате не, но Nintendo наистина са открили начин да направят още по-страхотна игра. Миямото беше казал някъде, че най-новата е най-добрата Zelda-игра, правена някога. Хайде за простота (засега) да се съгласим с него. **MAJORA'S MASK** на пръв поглед изобщо не е много по-различна от OCARINA OF TIME. Енджинът е същият, макар и в разширен вариант, т.е. има нужда от expansion pak. ОБАЧЕ! Играта използва допълнителния RAM по най-добрия начин. Босовете са по-едри, с по-

вече полигони и дори имат малки приятели, които им се притичват на помощ. Много повече чудовища се появяват едновременно на екрана. Пейзажите, които в OCARINA обикновено са голи и безплодни, тук са направо блестящи! Навсякъде, докъдето ти стига погледа, виждаш животни, птици и растения. Допълнителните полигони не се отразяват на играта. Ако, например, при някоя битка с бос от тавана паднат пет-шест паяка, които атакуват играча, това не забавя игровата скорост. А когато паяците не ви впечатлят достатъчно, от боса излита рояк пеперудоподобия, които атакуват Линк (Link). И всичко това става без въобще да се забави кадъра! **Сюжетът** започва с това, че Линк тръгва да търси някого. Той е проследен от Skull Kid, който носи могъщата магична маска. Линк се превръща в Deku Scrub, за да може да тръгне след Skull Kid, откраднал неговата Ocarina. После Линк попада на търговеца на маски, който търси помощ, за да си вземе могъщата магична маска, задигната от Skull Kid. Въпросната маска, наречена Маската на Мейджора (Majora's Mask), съдържа дяволска сила, която може да унищожи света. И това вече се виж-

да, тъй като под влиянието й Skull Kid е изрекъл заклинание, причиняващо ужасна катастрофа - Луната да падне върху Земята след три дни. На нашия хубавец Линк му се налага да направи и невъзможното, за да попречи на

Skull Kid да изпълни пъкленото си дело. **Междувременно** Линк си възвръща своята окарина и минути преди унищожаването на света си припомня Песента на времето (Song of Time). Изсвирвайки я, той може да върне времето назад с три дни (а играчите да спасят играта). Подобен лимит за време добавя към играта някакъв безумен привкус, но в действителност това изобщо не означава, че играчите трябва да изпълнят задачите за три дни. След песента те винаги могат да се върнат обратно в града и да започнат отново. Тогава обаче, ако и преди това да са били на половината път, всичко започва отначало. Този потенциален шамар създава доста напрежение и вдига адреналина. **Геймърът** може направо да побеснее и да захвърли контролера срещу екрана, когато на Линк му остава съвсем малко, за да победи господаря на тъмницата, а тъкмо тогава изтече времето. Ужас! Трябва да се повтаря цялото ниво отначало! Обаче, не всичко е загубено, когато се изпълни песента. Щом играчът победи, във всички случаи победата си остава. **Странна** работа. Макар че обстоятелствата в MAJORA'S MASK те навеждат на мисълта, че е къса (Линк има само три дни за задачите си), тя е всичко друго, но не и кратка. Играта продължава дотогава, докато се чуе звука на Ocarina of Time. Освен това, както и в предишната игра, тук тази Окарина има много задачи, които играчите могат да изберат дали да изпълнят или не. **Почти** сигурно има геймъри, които като видят играта, ще кажат с насмешка, че това е просто поредната Zelda. Те, обаче, стопроцентово ще изпуснат една изключително добра игра. Какво от това, че е подобна на OCARINA OF TIME? Тя си има свое достойно място с подобрения си енджин и забележителния си сюжет. Съветвам ви: ако можете, не я пропускайте!

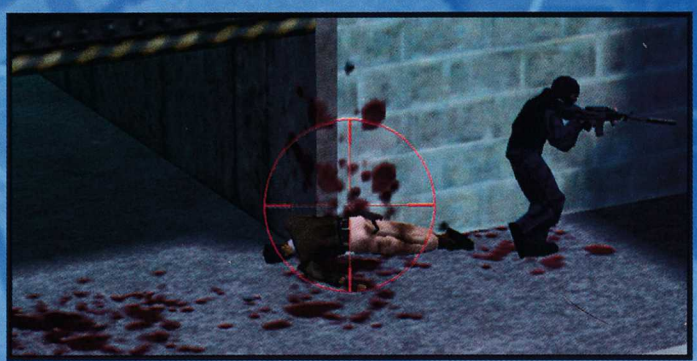
VoodooD

Допълнение, Опровержение, Корекция на статията от MG-#24

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE

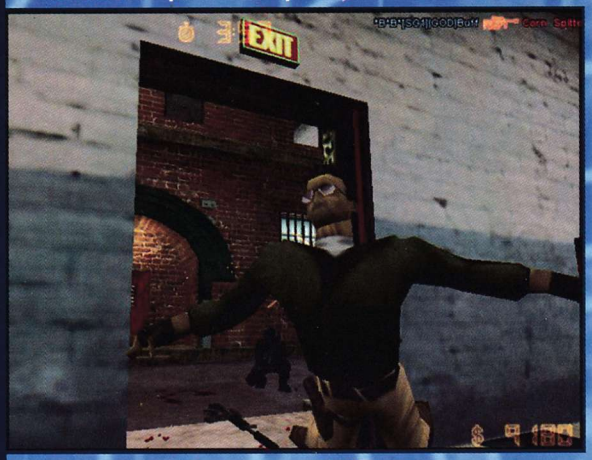
Бързам да започна с твърдението, че това е страхотно добър мултиплеърен 3D shooter. И го казвам на базата на впечатленията си от една beta, която се разпространява под формата на Custom Game за HALF-LIFE и което, освен енджина, няма нищо общо с хита на SIERRA. Както знаем, бета ще рече, че играта още не е завършена. Но дори този неокончателен продукт, който от половин година обикаля по залите, вече е безспорен хит в по-големите клубове. Последната модификация е версия 7.1 (когато четете това, вече може да има и по-нова или, дай Боже, final version). Ето какво предлага въпросната бета. Споменах мултиплеъра още в началото, просто защото сингъл в COUNTER-STRIKE няма. (Няма го като опция в самата игра, иначе чрез конзолата могат да се пуснат bot-ове, но кой ще се зальгва с това?) Под опцията Play CS се крият няколко възможности за гейм в Internet и LAN. Преди това, обаче, всеки уважаващ себе си любител на 3D shooter-ите ще отскочи до Controls, за да си настрои клавишите. Какво ново има тук? Освен стандартните за всяка пукотевица възможности, се забелязват и някои странни контроли като Buy Equipment, Buy Weapons, Buy Primary Ammo и Buy Secondary Ammo. Не ги пренебрегвайте, а ги запомнете добре! Не е задължително да са на удобно място, защото до тях опирате само в началото на всеки рунд. Що се отнася до другите контроли, всеки HalfLife-маниак разбира значението на Reload Weapon, но има и нещо, което лесно се пропуска, а тук то е много важно - Drop Current Weapon. Защо, ще разберете по-нататък. Има и Advanced Controls за настройка на мишката, и auto-aim, но за снайперистите той само пречи. След като минем и през Customize, за да си настроим лява-дясна ръка, и през nick (забележете: няма skin-ове, те се избират в самата игра), стигаме и до същността. Създаваме или влизаме в server на някоя от многото карти и мелето започва. Самите карти са крайно разнообразни - пустош насред пустини или полюси, индустриална зона, складове, обикновена улична престрелка, хотел, самолет, гара, банка, тъмни средновековни улички, ацтекски руини, италиански квартал, каньон, военна база, богаташко имение, сондажна платформа в океана и какво ли още не. Всичко е прекрасно моделирано, с невероятни текстури и главозамайваща интерактивност - всеки прозорец се чупи, във всяка врата се влиза, във всяка шахта можеш да се завреш. Само един пример. 5Star е карта, в която действието се развива в скъп хотел. Влиза се във всяка стая в хотела, че дори и в тоалетните; има асансьор; може да се мине през канализацията, която излиза в нещо като изба, през аварийния изход на покрива, по водосточната тръба и вентилационната шахта, през задната врата за обслужващия персонал или просто през входа за гости. Надявам се това е достатъчно убедително относно богатството на картите. Първото, което ви посреща в играта, е опцията за избиране на отбор. Те са два: Terrorist и Counter-Terrorist с по четири скина за всеки от тях (и това избирате ръчно). Counter-ите са малко еднообразни. Всичките са облечени в сини костюми (с едно изключение) и се различават единствено по това какво носят на главата - едни са с каски, други с противогази, трети с маски, четвърти просто носят по-зелени дрешки. При Terrorist има значително по-голямо разнообразие. Разполагаме с класически дезертьор в камуфлажни панталонки, ескимос, изпаднал мексиканец и роднина на Bill Gates. Скиновете не са просто шарения. В зависимост от терена те могат да се окажат незаменима маскировка. Например на лунна светлина всеки Counter се забелязва чак като ти пъхне дулото в носа. Същото важи и за ескимос на сняг. Мексиканците пък много ги бива в пустини, а камуфлажниците - където има много бетон. И чичо Bill си има място: на зелено в горичките (където му е мястото :)). В COUNTER-STRIKE няма опасност да се получат неравностойни отбори.

Не може да се влезе в отбор, който превъзхожда другия с двама или повече играча, а дори и да се получи подобно нещо по време на игра (някой да излезе), компютърът автоматично изравнява отборите на следващия рунд, като винаги прехвърля най-силните играчи (тези с най-много kills) на страната на губещия. На два пъти вече споменавам "рунд". Това е, защото се играе на рундове като в началото двата отбора започват в своите бази (Terrorist-ите на едно място, CounterTerrorist-ите - на друго). Тези бази са така направени, че обикновено в тях може да се влезе поне по 3-4 начина (виж описанието на 5Star по-горе). Terrorist-ите са в по-изгодна позиция - предполага се, че те са били първи там и въобще е нямало да има нужда от Counter-и, ако не са се укрепили добре. Последното предполага, че Counter-ите атакуват по принцип, а Terrorist-ите се отбраняват, но всъщност обикновено напада по-силният отбор или двата отбора се причакват взаимно от двете страни на някой по-удобен ъгъл по средата на картата. В началото всеки получава пистолет, нож и някой долар за по-добро оръжие. Не забравяйте да си купувате и муниции. Пари ви носи всеки убит враг, освободен заложник и най-вече началото на нов рунд според заслугите за последния резултат (има и малко обезщетение за отбор с човек по-малко). Максимумът е $16000. Ако парите не са ви стигнали в началото, но по-късно сте събрали достатъчно, можете да се върнете до базата си (само там се пазарува) и да си купите нещо, ако не са изтекли 60 секунди от началото на рунда. Можете да носите едно primary (за две ръце) и едно secondary (пистолет) оръжие, като от това какво сте нарамили зависи колко бързо тичате и колко кръв ви изтича, когато падате от високо. Ако намерите по-добро оръжие от убит, трябва да изхвърлите предишното. Ножът не може да се изостави. Има и допълнителни играчки като гранати, брони и други, но за тях погледнете таблицата с оръжия и екипировка. Тайната на успеха е в равновесието на отбора. Винаги трябва да има тъпкачи с помпи, които да влизат първи, играчи със скорострелни оръжия да ги прикриват и снайперисти, които да вардят алтернативните изходи, за да няма изненади в гръб. Ако умреме преди останалите си съотборници, пренасяте се в т.нар. spectator mode, известен и от други игри. Режимите са: камерата стои неподвижно; следи избран от вас играч; движите се свободно. Сървърът обаче може да настрои да е само първото, без право на избор - против подсказвачите, които са един до друг. На всички останали подсказвачи искам да кажа, че номерът не минава, защото ако си мъртъв и пратиш съобщение, го получават само мъртвите. Има още една важна опция, която се определя от сървъра, и тя е friendly fire. Горещо препоръчвам да е винаги включена, за да не се получи така, че в паниката да опаткате своите. Стигнахме и до целта на играта. Както вече може би сте се досетили, основното е противниковият отбор да бъде изтребен до крак, но съществуват и множество алтернативни начини за победа. Почти всяка карта има часовник и заложници. Ако времето изтече и все още има заложници, печелят Terrorist-ите. Counter-ите пък печелят, щом успеят да изведат до своята база всички заложници. Друго нещо са картите с бомба. В началото на всеки рунд някой терорист носи бомба, която трябва да се заложи на точно определено място. Загине ли той, поема я друг терорист. Когато бомбата бъде заложена, започва да тече време. И като изтече, следва "бум" и Terrorists Win - без значение колко Counter-и са оцелели. От обезвредената бомба пък печелят ченгетата. Друг крайно интересен вариант на игра е т.нар. VIP. Един от Counter-ите е VIP-ът (важна клечка) и трябва да се спаси с бягство. Той играе само с нож, а другите от отбора го пазят. Целта на терористите, естествено, е да го очистят. Може и да съм пропуснал нещо, но при подобно разнообразие... ;-) И така, какво имаме до тук? Умопомрачаващ геймплей на първо място, страхотни графика и звук и... а, да! Невероятен физически модел! Като казвам "невероятен", разбирайте го буквално! Гледахте ли вече Mission Impossible 2? Ако не сте, сигурно сте гледали поне The Matrix. Помните ли всичките ония изстрели по време на скок или салто? Да ви е минавало през акъла, че в този момент куршумът в пистолета в ръката на героя (освен, че е халосен) има и същата скорост и посока на движение като самия герой? При изстрел му се придава сила и ускорение по допирателна на това движение и всеки, който е учил малко физика, вече се е сетил какво би трябвало да стане. Точно така! Ако пробвате това на живо, близко прелитащите гълъби са в сериозна опасност, но не и този, върху който сте центрирали мерника. Всичко това е съобразено в COUNTER-STRIKE. Quake-аджиите, които са свикнали да скачат, стрейфват и стрелят по едно и също време, нямат никакъв шанс. По-добре е да спрете, нищо, че ви стрелят, да приклекнете за по-голяма стабилност и да пуснете един, ама точен изстрел. Споменах "стабилност". Това е така, защото оръжията имат откат и играят в ръцете ви, т.е. само първият изстрел ще отиде в целта, ако не правите паузи между откосите. Забравете за постоянно натиснатия fire! Той е само за оръжия с автоматична стрелба. При карабините и пистолетите трябва да натискате



reNEWed

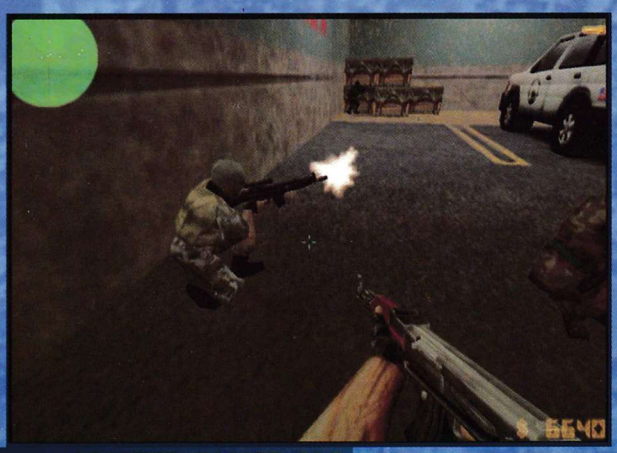
копчето за всеки изстрел. Казах и "един изстрел", защото той ви е напълно достатъчен, стига да е в главата, без значение от оръжието. Каските помагат донякъде, но само срещу оръжия с ниска бронебойност. Попаденията в други части на тялото временно забавят противника и, ако го изненадате, в крайна сметка се оказват фатални. Горното обаче не важи за снайпери - единичният изстрел с такава пушка, където и да е, кой с каквато и броня да е, винаги е фатален. Личният ми рекорд е: с един изстрел прснах тежкобронирано



ченге, оставяйки го на -662 HP. Сигурно сте останали с впечатлението, че тук всяка грешка е смърт. Ами така е! Добавете и факта, че всяко падане от повече от 4 метра е смъртоносно. Плюс специалитета, който срещам за пръв път в игра, но истинските факири го ползват много - мощните оръжия пробиват стени!!! И тук страшен реализъм! При изстрел куршумът се трие във въздуха, скоростта му и съответно кинетичната енергия (от която зависи силата) намаляват и накрая той просто пада. Така е и в играта. Възможно е от упор да пробиете бетонна стена, дебела една педя, но от по-далеч може да не успеете да го прекарате дори през лист ламарина. Друго нещо: преминавайки през твърда среда, не е изключено куршумът да смени посоката си и освен това скоростта му рязко намалява. Тоест не се учудвайте, ако пробиете тухла, а после ви спре нищо и никакво стъкло! Дали ще пробиете даден обект зависи не само от материята и дебелината, но и от ъгъла. При 90 градуса, шансът е към 95%

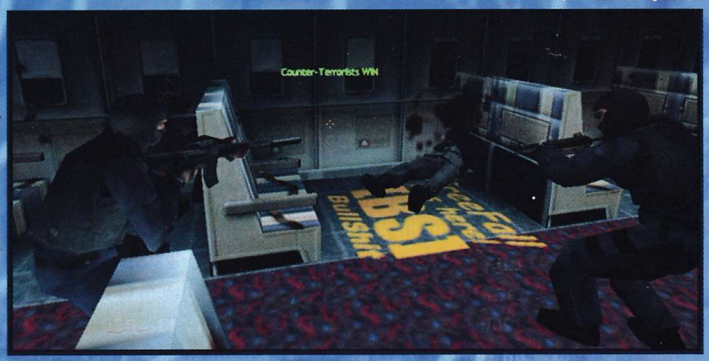
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 8xCD, 380 Mb HDD
OPT.: P 300, 64 RAM, 16xCD, 380HDD, 3D Acc
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: 32
Оценка 9/10

Екипировка: 1.Kevlar Vest - защита на тялото; 2.Kevlar Vest & Helmet - защита на тялото и главата; 3.Flashbag - граната, която заслепява врагове, съотборници и този, който я е хвърлил; 4.HE Grenade - граната, която удря врагове и този, който я е хвърлил; 5.Smoke Grenade - димка; 6.Defuse Kit - инструменти за обезвреждане на бомби; 7.Night Vision Goggles - очила за нощно виждане



и спада с намаляването на ъгъла. Заради всичко, казано до тук все още се намери някой да изписка, че това е симулатор, а не екшън. Не е вярно! Екшън си е, и то чистокръвен. Играта е пълна с динамика и ситуации, в които припкаш на 1 HP, разнасяйки оръжие за масово унищожение и същевременно се пазиш да не си навехнеш глезена, защото ще умреш. За финал нека ви питам за нашумелия в последно време проблем: Q3A или UT? Точно така! Само COUNTER-STRIKE! Не че не могат да се отправят упреци към тази игра, но те са незначителни като например това, че някои арени нямат декори, което обаче не се забелязва в бързината на действието. Може би единствено дразни двуминутното чакане, докато влезеш в игра, или че при Dual P3 Coppermine 600 Mhz, 512 MB RAM и 100Mbit LAN на сървъра пак ще му лагва. Това обаче не се отразява върху играта на другите и на тях им стига и P2 333 Mhz, 32 MB RAM и приличен ускорител. Пловдивчани намериха решение. Пуснаха един конзолен сървър (поддържа играта без да участва в нея) под Linux. Така хем участват много хора, хем на никой не му лагва, хем не те kick-ват, ако си много добър ;-) Така че грабвайте си колкото може повече приятели и бегом към най-близкия свестен клуб!

The Mask (Х. Златарев)



Оръжие	Сила	Точност	Откат	Скорост
1.Пистолети				
1.1. *H&K USP .45 Tactical	2	5	2	5
1.2. *Glock 18 Select Fire	1	6	2	6
1.3. Desert Eagle .50AE	4	5	2	4
1.4. SIG P228	3	5	2	6
1.5. Dual Beretta 96G Elite	3	4	3	6
2. Пушки				
2.1. Benelli M3 Super90	9	8	1	2
2.2. Benelli XM 1014	7	8	1	4
3. Автоматични пистолети				
3.1. H&K MP5 - Navy	2	5	3	8
3.2. *Steyr Tactical Machine Pistol	1	2	8	9
3.3. FN P90	4	2	8	10
3.4. Ingram MAC-10	3	1	9	8
4.Автомати и карабини				
4.1. AK-47	7	2	9	8
4.2. *Sig SG-552 Commando	6	3	8	8
4.3. *Colt M4A1 Carbine	5	4	7	9
4.4. *Steyr Aug	5	4	7	9
4.5. *Steyr Scout	7	10	1	2
4.6. *AI Arctic Warfare/Magnum	10	10	1	1
4.7. *H&K G3/SG-1 Sniper Rifle	8	9	2	3
5. Тежки картечници				
5.1. FN M249 Para	7	2	9	8

Оръжия със сила от 5+ пробиват стени!

*1.1.с подвижен заглушител; *1.2.semi-automatic или burst fire; *3.2.с постоянен заглушител; *4.2.zoom; *4.3. с подвижен заглушител; *4.4.zoom;*4.5.оптика; *4.6.оптика; *4.7.оптика

Мисията ?!? ..... Да отгледаш човеци!!! :o)

livin' large
THE SIMS

THE SIMS: LIVIN' LARGE е точното название на официалния expansion на изключително оригиналната стратегия на MAXIS. Голямата истина за това допълнение е, че добавя към играта разнообразни екстри - повече скинове на симове, още професии, нова мебелировка и доволно голяма доза чаровно-саркастичен хумор. Променени са съвсем малко неща в начина на игра, но дребните наглед нови "подправки" и многобройните малки подобрения я правят просто задължителна за всеки почитател на предходната основна част. Както и там, отново създаваме домакинство от миниатюрни, ограничено автономни компютърно генерирани човечета, с чиито животи вършим каквото ни скимне. Казваме им какво да правят: гледат телевизия, търсят си работа, почиват, хранят се... В зависимост от режима, който им налагаме, те могат да бъдат щастливи и да водят пълноценен живот или да се депресират, залинеят и дори да умрат. На теория това отглеждане не звучи забавно, но на практика увлича, че дори и пристрастява:). Ако домакинството ви западне много, винаги може да започнете наново в друго съседство. Възможностите са пет. Първите два терена са частично населени със симове, живеещи в предварително генерирани къщи, а останалите три са абсолютно празни и можете да ги напълните с къщи и симове, напълно по ваш вкус. Създаването на къщи е дори по-забавно, отколкото в базовата предходна игра. Изцяло са включени опциите от нея, но заедно с още много нови. Тапетите, килимите, мебелите - всичко е манипулируемо с добрия стар интуитивен интерфейс за строежи и покупки. Почти всяко нововъведение (масажиращо легло, домашен робот, прозорци от цветно стъкло) има онези хумористични описания, с които вече така добре сме свикнали. Както и преди, заслужава си човек да се порови из попълненията в домакинството, само и само да прочете забавните разяснения. Някои от придобивките не са нищо повече от скъпи подобрения на вече съществуващи предмети, но други могат да причинят вълнуващи или катастрофални последствия. Ако например накарате симът да почисти новата вълшебна лампа, нейният дух прави каквото си ще - от даряване на купчина злато, през украсяване на ливадата до изсипване на боклук на земята, развеляне на отношенията със съседа и подпалване на къщата. В случай, че си падате по химически експерименти в домашна обстановка, в лабораторията може да правите свои опити и в резултат да получавате еликсири, които причиняват от щастие до неконтролируем бяс, резултиращ в задръстване на тоалетни, трошене на мебели и наводнения на дома - поне до изтичане на времето на действието им. Съветвам ви да внимавате с предмети от сорта на вуду-кукли и телескопи, защото може да излезе, че за нула време са настъпили тотални промени в бюджета, настроението, къщата или взаимоотношенията на вашите симове със съседите, и ви се налага да save-вате и load-вате твърде често. Без значение е какво се случва с вашите герои, те изглеждат по приблизително същия начин, с изключение на няколкото нови гримаси преди изпиването на поредния съмнителен химически продукт или при предпазливото побутване на вуду-куклата. Всички движения са рециклирани от старите и са все така експресивни и забавни. Повечето звуци и музиката са същите, както преди. Симовете продължават да бърборят своята неповторимо чаровна и неразбираема реч, която се лее от телевизионните шоута и от песните, които слушат. За съжаление, както и в основната игра, пак не можете да последвате сима на работа, която така или иначе влияе върху геймплея. Scroll-ирането на изометричната перспектива става все така по същия не особено добър начин, а и самите симове от време на време имат проблеми с придвижването до точно посоченото място. В края на краищата обаче, THE SIMS: LIVIN' LARGE изобщо няма претенциите да е отделно продължение, въвеждащо коренни промени в начина на игра, а си е просто pack с ново съдържание, нови предмети и опции, които разнообразяват живота на нашите симове. И в това отношение определено мисията му е успешна. Категорично, изобщо никой да не спори: това е чудесна игра, която дава шанс да поиграем на живот. А подобен шанс в повече никога не е излишен...

Cali

PC WIN '95 / '98
MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 175 Mb HDD
OPT.: P II 300, 64 RAM, 16xCD, 300HDD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

Въпросите относно безопасността на мониторите са доста еднотипни, така както са еднотипни и възмущенията по повод на термините и понятията, затова нека да си спретнем една малка Q&A сесия. С други думи: вие питате, ние отговаряме. **1. Имам такъв и такъв монитор, стандартът му е такъв и такъв. Добър ли е? Безопасен ли е?** За да можете да оцените дали е безопасен вашият монитор или не, достатъчно е да погледнете неговия технически паспорт и да видите на какъв стандарт съответства той. Ако не са посочени такива стандарти, това не означава непременно, че мониторът ви е лош - просто никой не знае как той влияе на здравето. Така или иначе, обаче, добре е мониторът да съответства на някакъв стандарт по електромагнитна безопасност - MPRII, или на съответстващите изисквания на TCO'92. Ако сте загубили паспорта на монитора, но знаете модела и името на производителя, можете да си потърсите информация за него от базата данни на TCO на адрес: (http://www.tcodevelopment.com/index_publicsearch.htm). **2. Ще си купувам монитор. Какъв да избера?** Ако не ви пука особено какъв монитор ще стои върху бюрото ви, стига той да е минимално вреден за здравето, тогава си купете какъв да е дисплей, отговарящ на стандарта TCO'99. Това е най-безопасният вид монитор от гледна точка на електромагнитните излъчвания. Понеже в TCO влизат и ергономични параметри, при едно средностатистическо натоварване за един средностатистически потребител тези монитори са напълно приемливи. **3. Кои са най-добрите производители на монитори?** От гледна точка на безопасността за здравето такива производители НЯМА. Съществуват стандарти, които производителите и потребителите могат да следват или да не следват. Да се каже еднозначно, че този или онзи монитор е по-вреден за здравето, е невъзможно, понеже вредата от електромагнитните полета със сверх ниски честоти не е доказана напълно. Не е правилно да се определят ергономични параметри за очите. За даден човек някои марки монитори са приемливи, а други са абсолютно неприемливи. До голяма степен това зависи от вида и продължителността на работата, осветлението в помещението, състоянието на зрението на потребителя и др. **4. Какво означава "излъчване", "радиация", "електромагнитно поле"?** Термините "излъчване", "лъчеизпускане" и "радиация" всъщност са синоними (от латинската дума radius - лъч). В някои професионални кръгове, а дори понякога и в обикновения живот под термина "радиация" се разбира йонизиращо излъчване. Под термина "електромагнитна радиация" обикновените хора и лекарските среди разбират нейонизиращо лъчение. На практика към електромагнитната радиация се отнасят и светлината, и рентгеновото излъчване, и електромагнитното поле. Всички те са електромагнитни излъчвания. По отношение на свойствата им да предизвикват йонизация, нека да ги разделим на йонизиращи лъчения (потенциално опасни за човека) и нейонизиращи (вероятно опасни за човека, вредата не е доказана). **5. Твърди се, че е по-добре да се използва бял фон и черни знаци. Обаче при черен фон и бели знаци излъчването не е ли по-малко?** Нивото на електромагнитното поле със сверх ниска честота малко зависи от цвета на използвания от вас фон. Но от различните цветове на изображението може да зависи нивото на електрическата съставяща на електромагнитното поле. Безусловно, светлинното излъчване при черен фон е по-малко, но за вредата от този вид излъчване никой никога не е говорил, въпреки че то също се отнася към електромагнитните вълни. Напомням, че мониторът е източник на много видове излъчване - рентгеново, светлинно, бета-излъчване (електрони), електромагнитно поле със сверх ниска честота. Първите три от споменатите са минимални при съвременните електронно-лъчеви тръби, използвани в телевизорите и мониторите (от 1970 г. насам) и вредата от тях при това ниво, което излиза от монитора, не е доказана, а не се знае и дали ще бъде доказана въобще. Затова пък за електромагнитното поле със сверх ниска честота се водят доста ожесточени научни спорове, понеже то не притежава такива "бързи и очевидни" вредни ефекти като йонизиращите излъчвания, а от друга страна неговата безвредност все още не може да се докаже. **От** ергономична гледна точка за зрението е по-добре да се използва бял фон (имам предвид сивия стандартен фон на Windows-приложенията) и черни букви. Обаче, ако имате определени пристрастия и чувствате, че тази цветова комбинация не ви харесва, не си струва да се преустройвате. Всички е индивидуално, не съществуват универсални съвети. **И** още нещо. Изследванията показват, че в реални условия на експлоатация на монитора електрическите полета може да са по-високи, отколкото при тестове. Например при използване на стандартни сертификационни условия (екран, запълнен с буквата М) мониторът може да съответства на нормите, но при реални условия - работа с прозорци, разглеждане на картинки - да възникнат несъответствия. Така че, ако искате да се защитите от електрическата съставяща на електромагнитното поле (а нивото на тази съставяща може и да излиза от предела на допустимите норми), трябва да използвате подходящ филтър. **6. Помагат ли защитните филтри (екрани) срещу електромагнитните излъчвания? Трябва ли да се използват защитни филтри?** Защитните филтри (екрани) могат да понижат нивото на променливото електрическо поле до стойност, често

Електрически уред	Разстояние м/у уреда и човека	Интензивност на магн./ел. поле
Електрическа самобръсначка	0 см	600 mG
Промишлена шевна машина	На нивото на гърдите	12 mG
Промишлена шевна машина	На нивото на коленете	215 mG
Електрическо одеяло и матраци	1 см	20-100 V/m
Копирна машина, кондиционер за въздух	30 см	20-40 mG
Домашна шевна машина	На нивото на гърдите	12 mG
Домашна шевна машина	На нивото на главата	5 mG
Факс, лампа с флуоресцентна светлина	30 см	3-6 mG

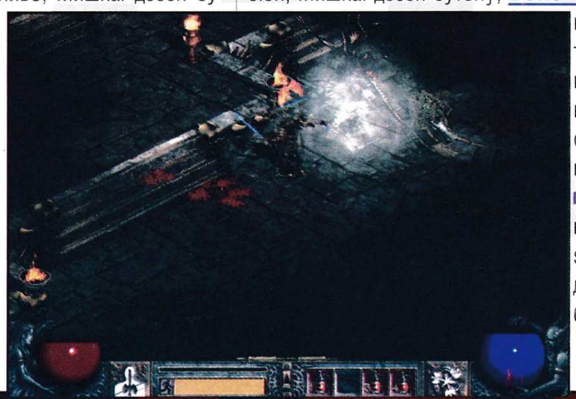
доста по-ниска от стойностите, установени в TCO. Само че защитните филтри не намаляват нивото на магнитната съставяща на електромагнитното поле със свръх ниска честота. Ергономичните параметри на филтрите могат да подобрят например контрастността (само че в такъв случай може да се понижи яркостта). Най-главното достойнство на защитните екрани са техните антитрептящи свойства. Трептенията, дори и при най-добрите ергономични стандарти, могат до доведат до умора на очите. **7. Вредят ли на здравето електроните, въздействащи на луминофорния слой?** Ако говорим за електроните, които въздействат на луминофора, те дори да "излетят" извън монитора, не представляват никаква опасност за човека. При съществуващите параметри на електронно-лъчевите тръби тези електрони не могат да проникнат по-дълбоко от повърхностния слой на кожата. **8. Съществуват ли стандарти за безопасност на системни блокове?** В TCO'99 на стандартизация подлежат всички компоненти на компютъра - задължително или като препоръка към производителите. Системният блок по-специално е източник на електромагнитно поле със свръх ниска честота в значително по-малък обем в сравнение с монитора, така че няма за какво да се безпокоите. Между другото, знаете ли, че факсовете и копирните машини са източници на много по-мощни електромагнитни полета със свръх ниска честота. Точно затова и за тях, и за другите видове електрически битови и офис-уреди (включително електрически одеяла и електрически самобръснички), също има стандарти на TCO. **Друг** проблем са външните електромагнитни полета. Например в помещенията, където има електрически кабели и техника, която е източник на електромагнитни полета, може да появи нестабилност на изображенията, което на свой ред също влияе на здравето. В TCO се регламентира устойчивост на изображението на екрана на монитора по отношение на външни електромагнитни полета. Да, но в реални условия, дори при съответствие на монитора със стандартите TCO, външните електромагнитни полета могат да повлияят на този параметър. **По-долу** ще видите една сравнителна таблица за интензивност на магнитното или електрическо поле при различни електрически уреди. **9. Какво включват стандартите TCO'92, TCO'95 и TCO'99?** TCO е един от малкото стандарти, регулиращи всички видове въздействия на монитора върху човека. На първо място, електромагнитната безопасност, на второ - ергономията, на трето - екологичните стандарти, на четвърто - енергоикономиите!!! TCO се базира на данни от последните научни изследвания. **10. Трябва ли да се използва скрийн-сейвър?** Дори и да използвате, нивото на електромагнитното поле със свръх ниска честота няма да се измени, тъй като то се образува в резултат от работата на електронно-лъчевата тръба. **11. Може ли да се намерят някъде сравнения на серии монитори от различни производители, където се съпоставят различни параметри, влияние на заземяването върху тези параметри, влияние върху зрението при графика-текст и т.н.?** Принципно това може да се направи, но какъв е смисълът? Когато си купувате мляко и на него пише "Произведено съгласно БДС <..." или "Съдържа толкова и толкова мазнини, белтъчини, въглехидрати", вие се доверявате на стандарта и не отивате да изследвате млякото в лаборатория, за да видите верни ли са цифрите и да ги сравните с млякото на конкуренцията. Стандартите съществуват, за да им се доверяваме, а не да ги проверяваме. **12. Как да се разположи правилно мониторът?** Върху него не трябва да попада пряка светлина, иначе се получава трептене (ако покритието на екрана не е антиблинково). Разстоянието до очите трябва да е около 40-50 см. Очите на потребителя трябва да се проектират някъде по средата на екрана (в противен случай ще ви заболи вратът или главата). **13. Мониторите по стандарта TCO са по-скъпи от другите. Струва ли си?** Ако сте загрижени за здравето си, но нямате пари за хубав монитор, започнете с някои по-прости неща. Например вредата от монитора, в сравнение с вредата от някои други нездравословни навици като пушене, прекалена употреба на кафе и други такива, е много по-малка. Може пък да си спестите малко пари, ако се откажете от цигарите, да речем... Във всеки случай не само зрението, но и цялостното ви здраве е от значение, когато работите с компютър. Изборът е ваш.

Voodoo Man

Продължение от MG #25

Chapter 3 - Necromancer Skills and Strategies

Привикването на немъртвите и проклинането на противника са неговите специалитети, и за разлика от Амазонката, Варварина и Паладина, той не обича да си цапа много-много ръцете. Некромансерът отбягва далекобойните оръжия, да не говорим за близък бой, като предпочита да подпомага биещите се за него същества (скелети, скелети-магьосници, големи и всякакви други създания от играта без босовете) с най-разнообразни проклятия и заклинания. При разпределянето на атрибутите е важно да се знае, че сила е необходима във всички случаи, най-малкото за да може да се носи добра броня. Точки трябва да отидат на всяка цена и при жизненост и енергия. Сръчността не е особено важна, така че за известно време дори може да я позабравите. Простичък принцип на разпределяне на точките е от всеки 5, 2 да отидат на сила, 2 на енергия и 1 на жизненост. В процеса на игра може да започнете да отделяте 2 на жизнеността и 1 на енергия. Когато силата стане достатъчна за силна ризница, съсредоточете се само на енергия и жизненост. Уменията на Некромансера изискват големи количества мана, затова погрижете се повече за енергията в средата и края на играта, където ще имате особена нужда от стабилен антураж от помощници. При скелетите големият въпрос е: повече на брой, но по-слаби, или по-малко, но по-силни (Raise Skeleton или Skeleton Mastery)? По-перспективно като че ли е да се развива Skeleton Mastery, тъй като увеличава живота и потенциала не само на скелетите, но и на съживените чудовища. Не е за пренебрегване комбинацията Iron Maiden и Iron Golem, която е достъпна на по-горните нива. Iron maiden-а е евтин и ефективен, като със всеки следващ ъпгрейд се увеличава обратно върнатият процент damage и продължителността в секунди. Iron Golem-а след първата точка има вече страховити шипове, които стъжняват живота на врага. Имайки налице и двете, чудовищата практически се самоубиват, опитвайки се да атакуват голема. Не забравяйте, че ако например си направите голем от меч с cold damage, то и големът ще причинява cold damage, така че не изхвърляйте никакви предмети, които по-късно може да са ви от полза (чак на 30 ниво). Бързо ще забележите, че Некромансерът не се справя твърде добре с груби оръжия, каквито използва например Варварина. По-подходящи за него са разните магически пръчки и скиптъри, които повишават с една или повече точки уменията му. Без тях би могъл евентуално да разчита само на извиканите същества и костните и отровни заклинания, за да се справи с по-опасните противници. В ранния стадий на играта е удобно да се използва изцяло "костна" система - bone armor и teeth плюс проклятието amplify damage, поне докато не достигнете абсолютния хит bone spear. Него може да ъпгрейдвате без страх че сте изхабили твърде много точки само за един skill, защото този определено си струва. Не спирайте да използвате bone armor-а, освен него amplify damage-а и weaken. Corpse explosion е същинско оръжие за масово унищожение, особено когато избухващите трупове на ви трябват, за да вдигате нови помощници. Големият плюс са големите - особено blood и iron golem. Първият връща живот (life steal) на Некромансера ако неговият не е пълен, и на себе си, ако червената колба е догоре, а вторият притежава изключително опасните за врага шипове. На нива между 6 и 12 най-често ще прибягвате до помощта на clay golem, corpse explosion, weaken, и няколко скелета разбира се. Към средата на играта са най-удобни bone spear и blood golem, но не бива да се отказвате и от ранните умения. Към финала се опитайте да развиете формулата iron golem и iron maiden, но не забравяйте в никой случай вездесъщите bone spear, amplify damage и weaken. И една интересна подробност - при мултиплеърна игра, Некромансерът е героят, който най-малко трябва да се страхува от редовните забавяния и моментни "забивки", тъй като неговите верни помощници в действителност съществуват и оперират от сървъра, така че при тях няма такъв проблем и те честичко ще му спасяват кожата...



Necromancer Skills

Summoning Skills:

Skeleton Mastery - увеличава живота и мощността на скелетите и съживените врагове. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: пасивна}; **Raise Skeleton** - създава воин-скелет от труп на убит враг. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Clay Golem** - кален голем на наша страна. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Golem Mastery** - увеличава живота и скоростта на всички големи. **Предпоставки**: {12 ниво, Clay golem, Мишка: пасивна}; **Raise Skeleton Mage** - създава скелет-магьосник от труп. **Предпоставки**: {12 ниво, Raise skeleton, Мишка: десен бутон}; **Blood Golem** - "кръвен" голем, краде живот от врага и го споделя с повелителя си, споделя обаче и част от пораженията. **Предпоставки**: {18 ниво, Clay golem, Мишка: десен бутон}; **Summon Resist** - увеличава устойчивостта на всички привикани същества. **Предпоставки**: {24 ниво, Golem mastery, Мишка: пасивна}; **Iron Golem** - трансформира метален предмет в голем с качествата на предмета. **Предпоставки**: {24 ниво, Blood golem, Мишка: десен бутон}; **Fire Golem** - голем от огън, превръща огнените си поражения в живот. **Предпоставки**: {30 ниво, Iron golem, Мишка: десен бутон}; **Revive** - връща чудовище от оня свят за да се бори на наша страна. **Предпоставки**: {30 ниво, Raise skeletal mage, iron golem, Мишка: десен бутон};

Poison and Bone Spells

Teeth - изстрелва залп от... зъби. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен или ляв бутон}; **Bone Armor** - въртящ се щит от кости, абсорбира поражения. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Poison Dagger** - добавя отрова към поражението от камата. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен или ляв бутон}; **Corpse Explosion** - предизвиква експлозия от телата на убити врагове и довършва останалите живи. **Предпоставки**: {6 ниво, Teeth, Мишка: десен бутон}; **Bone Wall** - непроходима бариера от кости. **Предпоставки**: {12 ниво, Bone armor, Мишка: десен бутон}; **Poison Explosion** - от труп на враг излиза отровен газ и отравя гадините наоколо. **Предпоставки**: {18 ниво, Poison dagger, corpse explosion, Мишка: десен бутон}; **Bone Spear** - смъртоносно копие от кост, преминава наред през всички врагове по пътя си. **Предпоставки**: {18 ниво, Corpse explosion, Мишка: десен или ляв бутон}; **Bone Prison** - създава затвор от кости около целта. **Предпоставки**: {24 ниво, Bone wall, bone spear, Мишка: десен бутон}; **Poison Nova** - разрастващ се пръстен от концентрирана отрова. **Предпоставки**: {30 ниво, Poison explosion, Мишка: десен бутон}; **Bone Spirit** - дух на неуморен мъртвец, който преследва целта си или си издирва такава. **Предпоставки**: {30 ниво, Bone spear, Мишка: десен или ляв бутон};

Curses

Amplify Damage - увеличава силно немагическите поражения по враговете. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Dim Vision** - намалява видимия радиус на противника. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Weaken** - намалява damage-а, който ни нанася противника. **Предпоставки**: {6 ниво, Amplify damage, Мишка: десен бутон}; **Iron Maiden** - проклятие, при което враговете се самонаранява докато се опитват да ни видят сметката. **Предпоставки**: {12 ниво, Amplify damage, Мишка: десен бутон}; **Terror** - обръща в бяг противника. **Предпоставки**: {12 ниво, Weaken, Мишка: десен бутон}; **Confuse** - врага започва да атакува най-различни цели. **Предпоставки**: {18 ниво, Dim vision, Мишка: десен бутон}; **Life Tap** - при атакуването на група противници, пораженията които те понасят, се пренасят като живот към атакуващия. **Предпоставки**: {18 ниво, Iron maiden, Мишка: десен бутон}; **Attract** - превръща един враг в универсална цел за всички близкостоящи врагове. **Предпоставки**: {24 ниво, Confuse, Мишка: десен бутон}; **Decrepify** - увеличава пораженията върху враговете, още забавя и отслабва гадините. **Предпоставки**: {24 ниво, Terror, Мишка: десен бутон}; **Lower Resist** - противника понася по-голям damage от всички магически атаки, намалява устойчивостта на чудовищата и максималната устойчивост на противниковите герои. **Предпоставки**: {30 ниво, Life tap, decrepify, Мишка: десен бутон};

Chapter 4 - Paladin Skills and Strategies

Набожният рицар е задължителен за групичката герои при мултиплеър, тъй като неговите аури влияят върху всичките му съюзници (но само в определен радиус), но и при самостоятелна игра неговите качества не бива да се подценяват. При разпределянето на точките по атрибутите в началото трябва се обърне внимание на силата и сръчността, за да имаме добри качества в битка. Жизнеността също заслужава някоя и друга точка, понеже от нея зависят здравето и издръжливостта. Енергията може да я позанемарите при игра с Паладина, защото мана ще трябва само за бойните умения, а аурите не консумират такава, така че с чиста съвест може да предвидите само около 30-40 точки за нея.

В началото можете да подплатите атаките си с might (спомага значително да видите по-лесно сметката на гадините) и prayer (възвръща бавничко живота за сметка на малко мана), дори ако изпаднете в кофти ситуация и ви липсва мощност, но имате елексирчета, може да се решите на sacrifice-а. След това идва ред на застраховане с по-малко точки на устойчивостите срещу елементите, с които ще почнат да ви налагат босовете. Стигнете ли 30 ниво, пускате salvation-а и грижите ви силно намаляват. На 12 ниво спокойно можете да започнете да прилагате zeal като първична атака и да се поразтърсите или да си направите крадящо мана оръжие, защото zeal-а не взема по много, но пък и най-вероятно здраво млатене ще падне. Zeal се комбинира добре с might и concentration (18 ниво). Ключът към успешната игра с Паладина е умелото използване и бързото превключване на подходящата аура - защитна или офанзивна, и за подходящия елемент - според случая. За целта свиквайте да работите с Hotkeys (F1-F8). **Cleansing**, zeal и евентуално holy bolt (в интерес на истината по-ефективен в мултиплеър) се достатъчно добри, за да се справите с отровните чудовища и оживелите мъртъвци из подземията на Act II. Основно можете да ползвате zeal и да си осигурявате глътки въздух с различните аури, които обаче трябва да започнете да сменяте със скоростта на светлината. **Към** края на играта за по-сериозните босове ще ви трябват vengeance и concentration, както и офензивните аури holy freeze и holy shock заедно с порядъчно ъпгрейднатия zeal. **Б**ез значение дали играете заедно с други герои или не, meditation-а е отличен начин за възстановяване на важната при по-горните нива мана.

Paladin Skills

Offensive Auras: **Might** - увеличава пораженията, които нанасяте вие и вашите съюзници. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Holy Fire** - аура, изгаряща врага с небесни пламъци. **Предпоставки**: {6 ниво, Might, Мишка: десен бутон}; **Thorns** - аура, връщаща damage-а обратно към осмелилия се да ви нападне. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Blessed Aim** - аура, повишаваща степента на атака на цялата ви групичка. **Предпоставки**: {12 ниво, Might, Мишка: десен бутон}; **Concentration** - аура, увеличаваща нанесените поражения и намаляваща възможността атаката ви да бъде прекъсната. **Предпоставки**: {18 ниво, Blessed aim, Мишка: десен бутон}; **Holy Freeze** - замразява близките врагове. **Предпоставки**: {18 ниво, Holy fire, Мишка: десен бутон}; **Holy Shock** - светкавични поражения върху противника. **Предпоставки**: {24 ниво, Holy freeze, Мишка: десен бутон}; **Sanctuary** - аура, нараняваща немъртвите и ги отблъсква назад. **Предпоставки**: {24 ниво, Thorns, holy freeze, Мишка: десен бутон}; **Fanaticism** - увеличава скоростта и пораженията от атаката. **Предпоставки**: {30 ниво, Concentration, Мишка: десен бутон}; **Conviction** - намалява защитата и устойчивостта на близките чудовища. **Предпоставки**: {30 ниво, Sanctuary, Мишка: десен бутон};

Defensive Auras

Prayer - аура, възвръщаща бавно живота на вас и на вашите съюзници. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Resist Fire** - намалява огнените поражения, пак важи за цялата ви група. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Defiance** - повишава степента на защита на групата. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Resist Cold** - увеличава cold damage-а на групата. **Предпоставки**: {6 ниво, Resist fire, Мишка: десен бутон}; **Cleansing** - намалява времето, през което действа отровата или проклятието на врага. **Предпоставки**: {12 ниво, Prayer, Мишка: десен бутон}; **Resist Lightning** - устойчивост на светкавици. **Предпоставки**: {12 ниво, Resist cold, Мишка: десен бутон}; **Vigor** - аура, увеличаваща скоростта на възстановяване на издръжливостта, максималната издръжливост и скоростта на групата. **Предпоставки**: {18 ниво, Defiance, cleansing, Мишка: десен бутон}; **Mediation** - аура, спомагаща за бързото възстановяване на маната, важи за цялата група. **Предпоставки**: {24 ниво, Cleansing, Мишка: десен бутон}; **Redemption** - аура, спасяваща душите на избитите врагове, и връщаща живот и мана. **Предпоставки**: {30 ниво, Vigor, Мишка: десен бутон}; **Salvation** - увеличава огнените, студени и електрически поражения, които вие и съюзниците ви нанасяте на противника. **Предпоставки**: {30 ниво, Мишка: десен бутон};

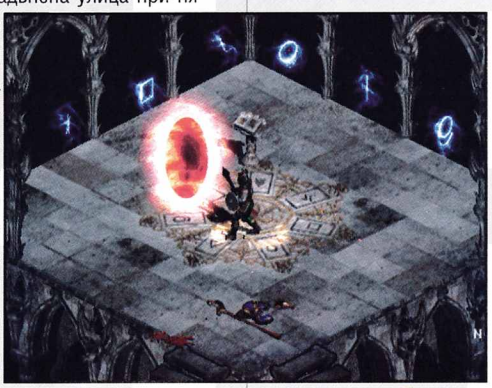
Combat Skills

Sacrifice - жертва собственото здраве в името на повишени точност и поражение. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Smite** - зашеметява временно врага с удар на щита. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Holy Bolt** - кълбо божествена енергия, която наранява немъртвите врагове и лекува съюзниците. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Zeal** - единична атака, помитаща повечко близки врагове. **Предпоставки**: {12 ниво, Sacrifice, Мишка: ляв или десен бутон}; **Charge** - атакува целта с помощта на щита. **Предпоставки**: {12 ниво, Smite, Мишка: ляв или десен бутон}; **Vengeance** - огън, лед и светкавица се до-

бавят към всяка успешна атака. **Предпоставки**: {18 ниво, Zeal, Мишка: ляв или десен бутон}; **Blessed Hammer** - създава въздушен чук, движещ се по спирала и шамаросващ наред, нанася 150% поражения на немъртви. **Предпоставки**: {18 ниво, Holy bolt, Мишка: ляв или десен бутон}; **Conversion** - принуждава чудовищата да започнат да се бият на ваша страна. **Предпоставки**: {24 ниво, Vengeance, Мишка: ляв или десен бутон}; **Holy Shield** - добавя божествена енергия към щита. **Предпоставки**: {24 ниво, Charge, blessed hammer, Мишка: десен бутон}; **Fist of Heaven** - светкавица пада върху целта, а после множество Holy Bolt-ове разчистват терена наоколо. **Предпоставки**: {30 ниво, Blessed hammer, conversion, Мишка: ляв или десен бутон};

Chapter 5 - Sorceress Skills and Strategies

Притежателка на най-могъщите заклинания, тя спокойно компенсира липсата на сериозни бойни умения с тях, но началото с нея е определено трудно, тъй като маната е малко, а магическите умения не са все още развити. При магьосницата силата започва от мизерното 10, и доста трябва да я поъпгрейдвате, за да сложите прилична броня. Сръчността не важна, особено ако не сте решили да усъвършенствате грубите оръжия, което така или иначе с нея не е препоръчително. Единствено бихте могли да приложите тук-там малко от далекобойните оръжия - лъкове или арбалети, докато се възстановява маната за магиите. Енергията е животоспасяващ атрибут, тъй като увеличава жизненоважната мана. Умението warmth е отличен начин за получаване на скоростно завръщане на маната, най-ефективно е да го ъпгрейднете до 4 точки - маната ще се възстановява 66% по-бързо. Жизнеността е друго болно място отначало, тъй като е адски малко, и по тази причина твърде често ще трябва да си спасявате малкото животец като се измъквате с бяг от гадинки, които Варваринът например отнася с една ръка. Огън, лед или светкавица? Не можете да имате всичко в задоволителни мащаби. Оптималният вариант е отделяне на точки за два от трите елемента, тъй като в играта има противници с всякакви устойчивостти, и ако се съсредоточите върху един единствен елемент, може да се окажете в задънена улица при някой бос. Студът е добро оръжие, тъй като забавя значително целта, но за съжаление нанася най-малки поражения в сравнение с останалите елементи. Той е ефективно оръжие в началото, а като напреднете малко и можете да си позволите втори, вземете огън или светкавица, и трупайте точки в него за по-голям damage. По принцип най-опустошителни са светкавичните заклинания, и веднъж като се докопате до lightning mastery (30 ниво), ще се нуждате от много по-малко мана за тях - струва си да трупате до 5 точки на него. Идейна защитна алтернатива е cold armor-а, който си заслужава някоя и друга точка. При избора на оръжия е удобно да прибегнете до различните магически пръчици, които повишават определени умения, само че ще ви се налага изключително да отбягвате големите мелета, защото там няма да изкарате и две минути. Към средата на играта можете да комбинирате Glacial Spike и Lightning, ако пък играете повече с огън - Fireball за първично оръжие, като и в двата случая cold armor-а е задължителен. Щом стигнете до могъщите заклинания като meteor, blizzard и thunder storm, спокойно можете да се упражнявате в примамване на врага в смъртоносен капан, изсипващ се изневиделица от ясно небе върху главата му.



Sorceress Skills

Cold Spells: **Ice Bolt** - магически заряд от лед, забавящ целта. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Frozen Armor** - увеличава степента на защита и замразява враговете, които ви ударят. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Frost Nova** - разширяващ се пръстен от лед, поразяващ и забавящ всички близки врагове. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Ice Blast** - магическа топка лед, поразява и замразява противника. **Предпоставки**: {6 ниво, Ice bolt, Мишка: ляв или десен бутон}; **Shiver Armor** - увеличава степента на защита, замразява и поразява врага, който има наглостта да ви удари. **Предпоставки**: {12 ниво, Frozen armor, ice blast, Мишка: десен бутон}; **Glacial Spike** - магическа ледена комета, замразяваща или директно убиваща близките врагове. **Предпоставки**: {18 ниво, Ice blast, Мишка: ляв или десен бутон}; **Blizzard** - анихилира противника с масивни късове лед. **Предпоставки**: {24 ниво, Glacial spike, frost nova, Мишка: десен бутон}; **Chilling Armor** - увеличава защитата и разрежда леден заряд като средство за борба срещу вражеските далекобойните оръжия. **Предпоставки**: {24 ниво, Shiver armor, Мишка: десен бутон}; **Frozen Orb** - магически глобус, разпръскващ поток от ледени заряди. **Предпоставки**: {30 ниво, Blizzard, Мишка: ляв или десен бутон}; **Cold Mastery** - допълва ледените атаки чрез подкопаване на противниковите устойчивости на студ. **Предпоставки**: {30 ниво, Мишка: пасивна};

Lightning Spells: **Charged Bolt** - многобройни, случайно насочени електрически заряди. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Static Field** - електрическо поле, намаляващо живота на близките врагове с една трета. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Telekinesis** - прибиране и използване на предмети, още отблъскване на врагове само с мощта на ума. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Nova** - създава разширяващ се пръстен от светкавици. **Предпоставки**: {12 ниво, Static field, Мишка: десен бутон}; **Lightning** - мощен светкавичен заряд. **Предпоставки**: {12 ниво, Charged bolt, Мишка: ляв или десен бутон}: **Chain Lightning** - светкавица, прескачаща между няколко цели. **Предпоставки**: {18 ниво, Lightning, Мишка: ляв или десен бутон}; **Teleport** - моментално придвижване до място, което трябва да е в полезрението. **Предпоставки**: {18 ниво, Telekinesis, Мишка: десен бутон}; **Thunder Storm** - извиква смъртоносна буря, която изсипва светкавици върху противника. **Предпоставки**: {24 ниво, Nova, chain lightning, Мишка: десен бутон}; **Energy Shield** - магически щит, прехвърлящ damage-а върху маната вместо здравето. **Предпоставки**: {24 ниво, Chain lightning, teleport, Мишка: десен бутон}; **Lightning Mastery** - намалява количеството мана, необходимо за заклинанията със светкавици. **Предпоставки**: {30 ниво, Мишка: пасивна, Fire Spells}; **Fire Bolt** - магически пламтящ заряд. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен или ляв бутон}; **Warmth** - увеличава скоростта на възстановяване на мана. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: пасивна}; **Inferno** - продължителна струя от пламък. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: десен бутон}; **Blaze** - огнена стена. **Предпоставки**: {12 ниво, Inferno, Мишка: десен бутон}; **Fire Ball** - експлозивна огнена сфера. **Предпоставки**: {12 ниво, Fire bolt, Мишка: десен или ляв бутон}; **Fire Wall** - огнена стена, която блокира и изгаря врага. **Предпоставки**: {18 ниво, Blaze, Мишка: десен бутон}; **Enchant** - дава нови качества на оръжие: огнено поражение на оръжия за близък бой и една трета огнено поражение на далекобойни оръжия. **Предпоставки**: {18 ниво, Warmth, fire ball, Мишка: десен бутон}; **Meteor** - стоварва метеор от ясно небе върху врага. **Предпоставки**: {24 ниво, Fire wall, fire ball, Мишка: десен бутон}; **Fire Mastery** - увеличава всички огнени поражения от вашите заклинания. **Предпоставки**: {30 ниво, Мишка: пасивна}; **Hydra** - извиква многоглаво чудовище от огън, изпепеляващо противника. **Предпоставки**: 30 ниво, Enchant, Мишка: десен бутон};

CALI

Blizzard / Blizzard

PC WIN '95 / '98 / 2K / NT

Single player: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 650 Mb HDD, 3Dfx comp. 3D cart

Multy Player: 64 Mb RAM, 950 Mb HDD, 28.8kbps modem

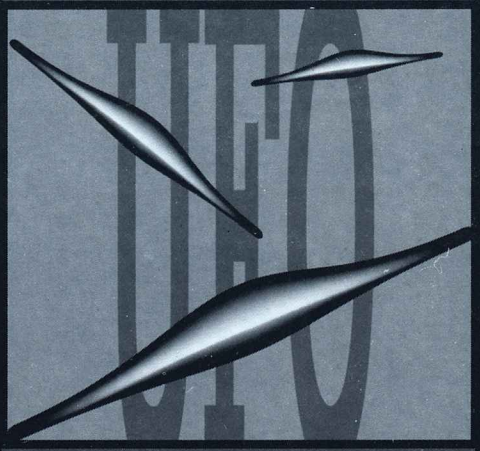
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

Men in Black

(отново за непредубедени)

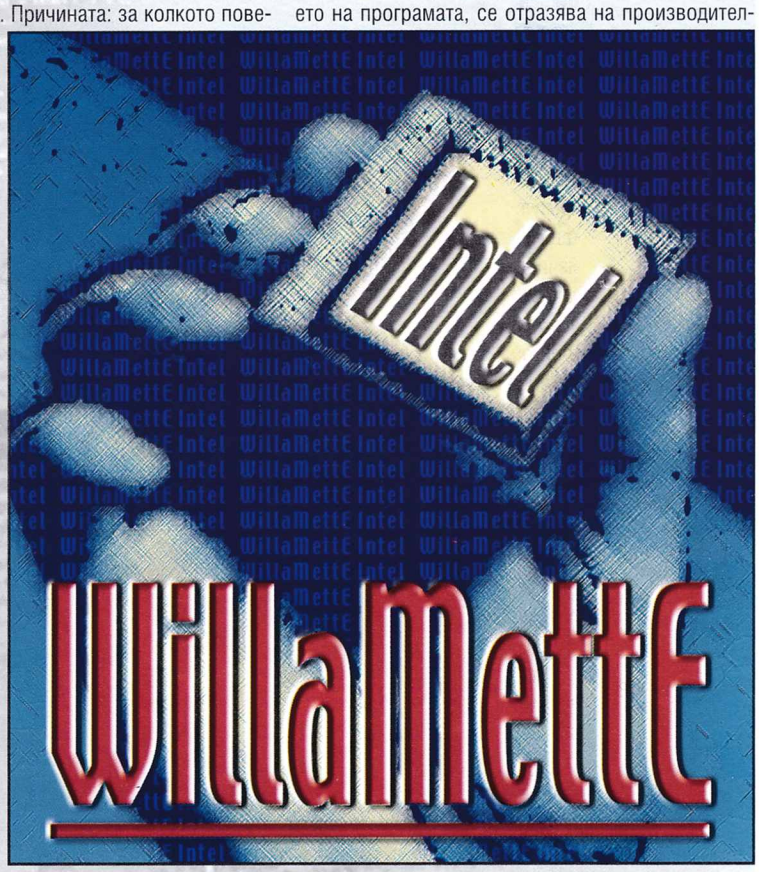
В миналия брой обещах да си поговорим малко повече за Men in Black (Мъжете в черно). О, не, въобще нямам предвид филма. Филмът си е филм, там става въпрос за други мъже. Имам предвид онези разумни същества, които населяват заедно с нас нашата родна планета Земя. Малко нещо като съквартиранти. Само че ние населяваме повърхността на Земята, а те живеят под повърхността. "А, стига, бе! Шегуваш се!" Или: "Ти да не пишеш сценарий за Холивуд?" Или: "Що за дивотия?" Ако реакцията ви е подобна, по-добре не си губете времето да четете по-нататък. Ако обаче допуснете, че подобно нещо е възможно, нека продължим. И така, за извънземни ли говорим? Не съвсем. Извънземните затова са извънземни, защото не живеят постоянно на Земята, а само ни посещават. Тогава? Да кажем, че става въпрос за наземни или, по-точно, подземни разумни същества. А още по-точно - за бивши извънземни или трансплантанти. Трансплантирани на Земята. Да направим един рязък завой към историята. Със сигурност всеки знае как човекът постепенно се е разселил по цялата ни планета, като дори е успял да се приспособи към доста сурови условия на живот (разбира се, първо е населил хубавите местенца). По подобен начин разумните същества от едни светове са се разселили и се разселват по други светове. Под слънцата има място за всички. Мъжете в черно са тип хуманоиди, които обитават естествени земни пещери и кухини и са напълно приспособени към подземен живот. Живеят в изолирани общини и много рядко се придвижват от една община към друга поради риска да бъдат открити от хората. Имат изградени подземни градове, многоетажни структури и пътни средства, задвижвани от електричество. За разлика от нас, те не генерират електричеството по нито един от начините, които ние масово използваме - чрез водни, вятърни, парни или атомни централи. Те генерират електричество по химичен път - метод, познат от родната им планета, която е разполагала с изключително ограничени природни ресурси под формата на вода и природни горива. Тяхната електрическа енергия обаче е твърде слаба, колкото да захрани едно учреждение. Как е възможно обаче жадните за открития пещерняци да не са ги открили досега? Има ли спелеолог, който да не е проучил дори и най-малката възможност за откриване на нови пещери и проходи? Категорично няма такъв. Пещерняците са проучили и картографирали най-грижливо всяка позната пукнатина по земната повърхност. Те с удоволствие биха се втурнали да изучават и пещерите по други планети, но в това време на строги бюджетни и технически ограничения засега чуждо планетните пещери остават само мечта. И въпреки всичко, дали спелеолозите наистина са открили всичко? Всички пещери, кухини, отвори под кората на Земята? Надали. Съществуват още хиляди неоткрити кухини, много по-дълбоки от изследваните досега. Тъй като мъжете в черно не са могли да се приспособят към живота на повърхността на Земята, те са се установили под земята, създавайки едно технологично напреднало общество. Много, много преди хората да станат вещи в спелеологията, мъжете в черно са изградили своите защитни изолации. И все пак, защо не сме ги открили досега? По какво един спелеолог съди за съществуването на един проход - по наличието на въздушни потоци, по качеството на въздуха, по шума от течаща вода. Ами, ако няма нито един от тези признаци? Тогава спелеологът заключава, че има солидна скала и че няма никаква кухина. Мъжете в черно разполагат с добри архитектурни и инженерни кадри, които са изобретили качествени способи за тестване на изолацията. Преди да изградят някоя подземна структура, те правят тест, при който въздухът се изтегля изцяло нагоре към повърхността. Ако се появят въздушни течения, потоците въздух ще се насочат навътре, защото са свързани с други проходи, и следователно ще могат да бъдат открити. Уф, какви непривлекателни жилища! Мъжете в черно не са открити досега поради тяхната уязвимост и страхливост - страхливостта на хуманоиди, които не притежават бомби, танкове или базуки, и които нямат дори затвори. Защо? Просто няма нужда. Тези същества не са склонни към насилие като нас и ужасно се страхуват да не бъдат открити от човеците. Те са НЕ по-малко интелигентни от хората и са изразходвали доста време и усилия за изнамиране на начини да НЕ бъдат открити. Но, ако въпреки всичко, въпреки всички защитни технологии, бъдат открити? Тогава? Въпросът тук по-скоро е не дали Men in Black представляват заплаха за хората, а дали предприемат нещо спрямо човеците, които са ги видели. Но понеже са интелигентни същества, те са се постарали добре да изучат нравите на своите съквартиранти, т.е. нашите нрави. Да вземем следния пример. Значи, когато говорите на кучето си с цел да го впечатлите, какво всъщност правите? Играете ролята на кучето-шеф. Кучето ви се подчинява, защото вие сте шефа и най-вече защото природата му подсказва да се подчинява на по-висшия. В същото време обаче кучетата реагират на по-слабите, като ги гонят, лаят и преследват. Никога не проявявайте слабост пред куче! Е, мъжете в черно правилно са разбрали какво впечатлява нас, хората. Силата. Затова - заплашвай! Въпреки че са хуманоиди, те нямат сходство с хората - поне не дотолкова, че да се появи поколение при кръстоска между нас и тях. Не, че ние сме се втурнали да се кръстосваме... Дотук добре, но все пак - откъде са дошли, как са дошли, защо са дошли? Определено не сме ги канили. Откъде са дошли? От планета с много бледо и слабо слънце (иначе защо ще живеят под земята, а не на светлина?!). Какво значение има, ако ви кажа, че са дошли от планетата X на звездата Y от галактиката Z? Ще насочите телескопите си, за да я видите? И какво от това! Те вече не са там... Но ще звучи строго научно. Как са дошли? Очевидно не с летателни средства на нашето технологично ниво. Ако въобще трябва да говорим за летателни средства... Въпросът "как" в този случай е със светлинно повишена трудност. Защо са дошли? Ами, защото тяхната планета повече не е могла да поддържа живот в 3-то измерение. А не е могла, защото е преминала в 4-то измерение. СТОП! "Измерение" май не е най-точната дума. Да я заменим с думата "Плътност". Обаче навлизаме в дълбоки води. Прехвърлете учебниците по физика и си припомнете за строежа на веществата, за елементарните частици, за тяхното движение. За да имате достатъчно време да го направите, ще оставя темата за измеренията за следващия брой. И се подгответе добре!



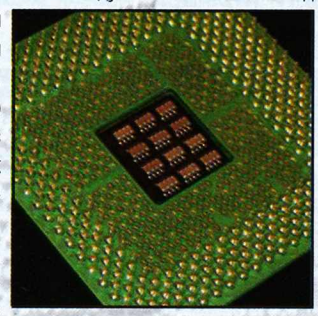
Voodoo Man

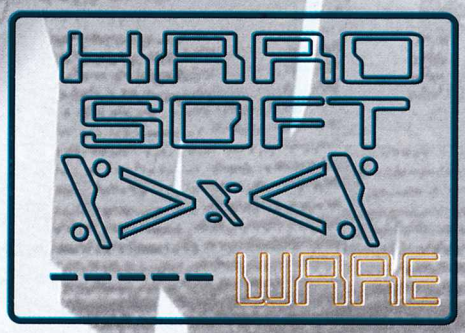
Нов процесор, нова шина...

Миналата година (1999 не беше особено успешна за Intel. IT-индустрията не възприе Direct RDRAM с кой знае какъв ентусиазъм, а VIA се справи посполучливо на пазара със своя Apollo Pro133/133A. И при процесорите не всичко вървеше гладко. AMD успя да напълно да използва потенциала на инженерите си и предложи нещо, което я изведе от пазарната ниша на производителите на евтини процесори на ниво Low-End и дори малко по-нагоре. Освен това, нейният Athlon, излязъл на пазара половин година след Pentium III, се оказа крайно перспективен по отношение на тактовата честота. Предполага се, че в края на 2000 г. процесорите от този вид ще са на ниво около 1.4 GHz, а в същото време Coppermine, последната рожба на Intel, излиза на терена като доста неиздръжлива на овърклокинг и едва към края на годината може да достигне около 1 GHz... **Как би трябвало** да постъпи Intel в такава ситуация? Вероятно да ускори пускането на следващото си x86 ядро Willamette, последното IA32 ядро за потребители. **Най-напред срокът** за пускане на процесорите на базата това ядро се колебаеше някъде между края на 2000 г. и началото на следващата. Първата поява на образци от чипа се очакваше през лятото. Обаче още през януари 2000 неочаквано стана ясно, че Intel вече стиска първия чип, а през април компанията започна да пробва образци с някои от особено приближените си партньори. Февруари се оказа месец на две крупни събития в света на процесорите: на конференцията ISSCC и на IDF, форумът на разработчиците на Intel. Сред най-очакваните събития на ISSCC беше демонстрацията на 1 GHz Willamette, обаче нищо подобно не се случи - Intel демонстрира само 1 GHz Coppermine и отново отстъпи първенството на AMD с нейния 1.1 GHz Athlon. Затова пък компанията се реваншира на форума IDF, където съвършено неочаквано показа Willamette с честота 1.5 GHz. Впечатляваща акция, каквото и да говорим! Но я нека да погледаме по-подробно в картинката, за да видим как изглеждат нещата при повече вглеждане? **Willamette** трябваше да е първият - от дълги години - сериозен процесор на архитектурата P6. Е, извинявайте, ама откакто излезе Pentium Pro, през последните пет години в тази област не се случи нищо по-значително, ако не броим: асиметрично ядро; работещи с различни скорости блокове; доста подобрена версия на суперскаларния механизъм на изпълнение на инструкциите; нов кеш, който следи порядъка на изпълнение на инструкциите; преработени блокове на операции с мултимедия; данни и числа с плаваща запетая; солиден набор от нови инструкции за всякакви случки от живота; съвсем нова 100 MHz шина, предаваща по 4 пакета данни за такт, което дава резултантна честота 400 MHz; конвейер за изпълнение на инструкции от 20 стъпки... Стига ли ви? **А сега** нека да повървим точка по точка. Да започнем с онова, което всъщност позволи на новия процесор на Intel да достигне такава висока тактова честота - конвейерът за изпълнение на инструкции. Като начало ви напомням един общоприет факт: колкото по-дълъг е конвейерът, толкова по-леко расте тактовата честота, но и толкова по-малка е производителността за всеки получен мегахерц. И обратно. Причината: за колкото повече стадии е разчетен конвейерът, толкова по-малко работа има за всеки отделен такт и толкова по-бързо се изпълнява самия такт. Да допуснем, че имаме най-простия блок от няколко свързани помежду им операции: 1) A=B+C; 2) D=A+1. Значи операция 1 се намира в кеша инструкции толкова време, колкото е необходимо за изпълнението на операция 2. А тя пък се изпълнява на толкова повече тактове, колкото по-дълъг е конвейерът. Апропо, знаете ли каква е дължината на сегашните процесори? Pentium III има конвейер с дължина 12 (17 стадия FPU), Athlon - 10 (15 стадия FPU), Alpha - 7 (10 стадия FPU). Willamette е абсолютен шампион по дължина на конвейера, т.е. има най-малкото време за изпълнение на такт, което му позволява да постигне максимална тактова честота, ОБАЧЕ с големи закъснения за свързаните една с друга операции (операция 2 трябва да чака 20 такта, докато не се изпълни до края операция 1). В действителност обаче нещата не стоят така просто. **Първо**, в буфера винаги има инструкции, които не се нуждаят от резултата от изпълнението на предишната (най-простият пример: A=1+2). Те могат да започнат да се вършат още докато върви операция 1(в днешните процесори има няколко изпълнителни модула, работещи паралелно), за да няма престой докато мине целия конвейер и стане възможно да се пристъпи към изпълнението на операция 2. Другият въпрос е, че колкото по-дълъг е конвейерът (и съответно времето за изпълнение на инструкции), толкова по-малка е вероятността в буфера да се намерят достатъчно независими инструкции, които напълно да натоварят изпълнителните модули при изпълнението на операция 1. Тук никак не е маловажен обемът на този буфер. За информация: при Pentium III той поема 40 микрооперации. При Willamette въпросният обем, според уверенията на Intel, трябва значително да нарасне. Предполагаемият обем на кеша на първо ниво на Willamette - 256 Кбайта, надхвърля осем (8!) пъти този в Pentium III и е два пъти по-голям, отколкото в Athlon. Обемът на кеша при второ ниво засега не е известен, но се предполага, че няма да е по-малък от 1 Мбайт - 512 Кбайта. **Второ**, в действие влиза алгоритъм за предсказване на преходи. Колкото по-дълъг е конвейерът, толкова по-важно става предсказването. Грешката в този стадий, че не се избира точно пътя на процеса на изпълнението на програмата, се отразява на производителността на процесора. И тази грешка е толкова по-критична, колкото по-дълъг е конвейерът - една грешка в избора на изпълняваните операции в самото начало може да се окаже прекомерно дълга за преизчисляване... Intel обеща значително да повиши точността на процеса на предсказване на преходи при Willamette, като комбинира всички достъпни в настоящия момент схеми на предсказване. По някои сведения ефективността на този алгоритъм в Willamette достига 95%. **Вероятен** инструмент за подобряване на производителността в тази област е кешът с поредни инструкции. Неговата задача ще е да съхранява инструкциите в реда, в който се изпълняват. Тоест ако първата инструкция, намираща се на адрес 100, изпълнява преход към втора инструкция, намираща се например на адрес 200, в този кеш втората инструкция ще следва веднага след първата. И т.н. В резултат се избавяме от едно от хлъзгавите места, където може да сгреши алгоритъма за предсказване на преходи. **Друг** такъв инструмент е Advanced Dynamic Execution. Така Intel нарича подобрената версия на механизма на суперскаларно изпълнение на инструкциите извън порядъка, когато процесорът жонглира с инструкциите, нарушавайки тяхната естествена последователност, за да нато



вари по-плътно изпълнителните модули - това се отнася към прилагането на дългия конвейер и трябва да минимизира свързаните с него закъснения при изпълнението на инструкциите. **Изключително важен фактор** при определянето на производителността на Willamette е не само конвейерът, но и производителността на модулите, непосредствено изпълняващи тези или онези операции - с цели числа, с числа с плаваща запетая, със специфични данни, когато една инструкция оперира само с няколко пакета данни (SIMD). Тук впечатленията отново са двойствени. **Когато се отнася за целочислени операции**, всичко е наред. В Willamette блокът за целочислени операции работи с удвоена скорост спрямо скоростта на процесора, т.е. при показания IDF 1.5 ГХц чип, скоростта на работа на целочислените му модули е 3 GHz. (Да де, това е резултантна честота - практически скоростта остава 1.5 GHz! Просто този блок умее да изпълнява изчисленията не за пълен, а за половин такт.) Фактически скоростта му се удвоява. Модулите - в Willamette те са два - в идеалния случай постигат четири операции с цели числа за един такт работа на процесора. **Ако говорим за блока за операции** с числа с плаваща запетая, тук картината никак не е впечатляваща. Два такива модула (срещу три при Athlon) осигуряват за 1.4 GHz процесор пикова производителност при операции с плаваща запетая всичко на всичко 1.4 GFLOPS, при това реалната изчислителна работа се върши само от модула за операции от типа FADD, FMUL, и т.н., докато вторият се занимава с нещо с FMOVE, FSTORE и др. За сравнение: ако предположим, че Athlon има същата тактова честота, за същото време аналогичният му показател (има основания за това) ще е равен на 2.8 GFLOPS... **Най-общо казано**, Intel е решила да не свързва своя нов процесор с x87. Фирмата се е концентрирала върху блока, предназначен за работа със SIMD (Single instruction - multiple data) - 64-битови инструкции, разчетени за числа с плаваща запетая, и 128-битови целочислени инструкции. При Willamette има два такива модула - по един за регистрите и за аритметичните операции. В идеалния случай са възможни варианти, когато за един такт се изпълнява една SIMD инструкция, състояща се от четири операции. Значи, четири операции, 1.4 GHz пикова производителност, т.е. при Willamette в случай на SIMD имаме 5.6 GFLOPS! Да припомня - това е срещу 2.8 GFLOPS x87 при 1.4 GHz Athlon или 5.6 GFLOPS при употреба на неговия SIMD блок, работещ с набор 3DNow!. **Естествено, Intel ще ни надуят главите** с новите SIMD-инструкции на Wilamette (SSE2), като най-добър е вариантът за работа с операции с плаваща запетая. Ще се сблъскаме с две възможности. Intel ще убеди програмистите да използват набора SSE2, съставен от 144 нови инструкции. 76 от тях са съвършено нови, опериращи с широк диапазон от данни (включително числа с плаваща запетая, двойна точност и цели числа от 4 думи, и то 64 бита, а ако използват регистри XMM и се пакетират данни, вече става дума и за 128-битови числа). Част от инструкциите от този набор позволяват програмата да поеме контрола над механизмите на кеша, запаметяването и съхранението на данни в регистрите на процесора - 68 разширени SIMD инструкции за работа с цели числа. Ако в Pentium II/III работят само 64-битови MMX регистри, в процесорът Willamette могат да използват 128-битови регистри XMM. Ако Intel се справи с тази задача, Willamette ще изглежда доста солидно по отношение на операциите с плаваща запетая. **Ако обаче програмистите** не проявят особен ентусиазъм и продължат да употребяват добрия стар x87, тогава





Willamette няма да изглежда така блестящо при числата с плаваща запетая и практически няма да се отличава от Pentium III, който работи на същата тактова честота. **При безспирно растящата** производителност на процесорите и подсистемите на паметта, увеличението на скоростта на системната шина GTL+ на 33 MHz през последната година въобще не е впечатляващо. Е, добре, появи се платформата IA64. Най-общо казано, с пускането на Willamette Intel въвежда нова системна шина, която не само трябва да значително да увеличи пропускателната способност (тактова честота 100 MHz, дори по-ниска от 133 MXц GTL+, но пък предаване на 4 пакета за такт, като резултантната честота става 400 MHz), но трябва да стане и свързващо звено между IA32 и IA64 - след Tehama чипсетът на база Willamette ще използва i870-чипсет, предназначен за база както на IA32 Foster, така и на IA64 McKinley. **Плюсовете на новата шина**. Значително нараснала пропускателна способност от 3.2 Гбайта/с (400 MHz, 64 бита) срещу 1,064 Гбайта/с (400 MHz, 64-бита) при настоящата 133 MXц GTL+ (3.2 Гбайта/с - толкова, колкото да осигури двуканалния RDRAM, за който е разчетен Tehama) и лека перспектива за бъдещето. **Минусите на новата шина.** Четири пакета данни за един такт са здрава работа, но само когато могат да се предоставят в момента за изпълнение на поредния такт. Иначе пропускателната способност на шината няма да бъде използвана изцяло. Най-общо, 3.2 Гбайта/с са само в идеалния случай. Второ - сегашните дънни платки просто няма да вървят за Willamette. И то не толкова заради използването на новата системна шина, колкото за новия форм-фактор - Socket-462. Пак нова платформа и никакви преходници няма да помогнат! **Какъв е крайният резултат?** Имаме процесор, създаден в пълно съответствие с принципа "купувам мегахерци" и оптимизиран по същия начин, а не по максимална производителност. Според предварителните данни Willamette има производителност на нивото на работещия на същата честота Coppermine. Или Athlon. Изводът е, че увеличението на производителността на новия процесор ще е свързано изключително с неговата скорост. **Към края на 2000**, както се предполага, новите процесори AMD ще достигнат може би скоростта, с която Intel възнамерява да пусне Willamette. (И двата чипа обаче изискват нови дънни платки). Пак според предположенията е, че производителността им ще е общо взето еднаква, т.е. днешното състояние на неустойчиво равновесие между Intel и AMD ще се запази поне до началото на 2001 г. После Willamette трябва да изиграе ролята на последния потребителски x86 процесор, а през 2001 г. Intel да се захване с оптимизация за по-нататъшно повишаване на скоростните показатели. И някъде тогава на бял свят ще излезе новият x86 процесор на AMD - SledgeHammer (K8). **Като знаем всичко** това, очертава се интересна картина. Догодина Intel пак ще се окаже в ролята на догонваща на пазара на x86 процесори от средна класа. Ако въобще този пазар ще си струва някакви усилия тогава. Дай Боже!

VoodooD

TIPS & TRICKS

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Натиснете [ENTER] докато играете, въведете кода и след това отново натиснете [ENTER] : **Mptedthehead** *- Режим Бог Включен/изключен;* **Mpjuiceme** *- Добавя здраве, мана (Sanity);* **Mpshipit** *- Дава възможност за игра на всички нива;*

METAL GEAR SOLID

*Режим на техническа демонстрация изпълнете успешно следните режими в този ред: "Training," "Time Trial," "Gun Shooting," и "Survival." Започнете играта със следния параметър в командния ред, '-**cheatenable**'. След това по време на игра използвайте следните кодове: [**F2**] - възстановява енергията; [**F4**] - неограничени амуниции, но само на определен брой точки; [**F5**] - връща в нормален режим камерата (след използване на [F6]); [**F6**] - специален режим (камерата може да се движи из цялото ниво); [**F7**] - незабавно рестартиране на нивото с всички вече събрани предмети; [**F8**] - променя различни графични текстури; [**F9**] - променя различни графични текстури; [**F11**] - променя различни графични текстури; [**F12**] - променя различни графични текстури;*

STAR TREK: NEW WORLDS

За да имате достъп до всички мисии просто отидете в главната директория на играта и намерете файла game.ini. след това променете следните редове: FedLevel=1; KliLevel=2; RomLevel=3; TauLevel=4; MetLevel=5; HubLevel=6; ***като промените са следните:*** *FedLevel=100; KliLevel=200; RomLevel=300; TauLevel=400; MetLevel=500; HubLevel=600; Сега след като започнете играта всичките мисии ще бъдат на ваше разположение като ще можете да ги играете в произволен ред.*

FORD RACING

*За да имате всички коли в играта въведете "**GIMMEGIMME**" за име на играч.*

MAD DOG 2

За неограничени куршуми и животи: Копирайте MADDOG2.EXE в C:\ Отворете го с Hex editor и потърсете следното: **26 FF 8F B8 34** *променете всичкото това на:* **90 90 90 90 90** *потърсете:* **FF 8F BC 34** *и променете на:* **90 90 90 90** *За да стартирате играта отидете на CD-ROM устройството ви, но въведете C:\MADDOG2.EXE.*

WIZARDS & WARRIORS

Неограничено начално количество злато: *Когато сте в градската кръчма и създавате екип, можете да дадете злато на някой от героите ви и той ще има 1200 златни монети. Много е важно да не вадите този играч от групата ви. Трябва винаги той да е "Out on Adventure". Когато по-късно добавяте нови герои към групата, ще откриете че всеки от тях има по 200 златни монети! След това добавете злато към ключовия играч. Това са още 1000 монети. Премахнете и отново добавете играч. Пак добавете злато. +1000! Повтаряйте този процес докато е необходимо.*

UEFA MANAGER 2000

1. *Започнете играта.* **2.** *Станете мениджър на някой отбор (без значение кой).* **3.** *След завършването на първите две точки (въвели сте името си като мениджър и сте избрали отбор), запишете играта.* **4.** *Излезте от играта.* **5.** *Използвайте Windows Explorer, за да отидете до Data директорията на играта (например:* **C:\Program Files\Infogrames\UEFA Manager\Data\Save**). **6.** *С помощта на HEX Editor, отворете файла* **x.bin** *(където x е името на сейв-гейма ви).* **7.** *Използвайте командата Find, напишете ТОЧНО името на отбора ви. След като го намерите се преместете* **226** *байта преди първата буква на името.* **8.** *Това е мястото на което са записани парите на отбора ви.* **9.** *Чрез Hex Converter, пресметнете шестнадесетичния запис на сумата, която искате да имате и заменете с нея съдържанието на тези байтове (например 2 000 000 000).* **10.** *Запишете файла и сте готови да започнете отново.* ***Забележка****: За всеки случай няма да е лошо да направите едно резервно копие на сейв-гейма ви!*

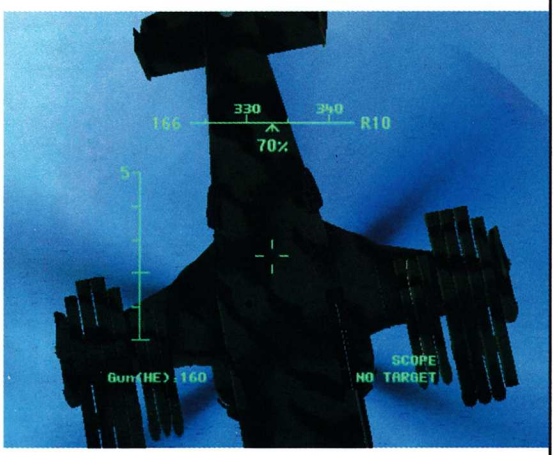
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

По време на играта натиснете Enter и въведете някой от следните кодове: **aegis** *- бързо строене;* **cheese steak jimmy's** *- 1000 храна;* **lumberjack** *- 1000 дърво;* **robin hood** *- 1000 злато;* **rock on** *- 1000 камък;* **woof woof** *- летящи кучета;* **furious the monkey boy** *- малка маймунка;* **marco** *- разкриване на картата;* **polo** *- няма мъгла;* **natural wonders** *- управление на природата;* **resign** *- умирате;* **wimpywimpywimpy** *- унищожавате всичките си сгради;* **i love the monkey head** *- VDML;* **how do you turn this on** *- получавате Cobera;* **to smithereens** *- получавате саботьор;* **torpedoX** *- убивате противник X (където x е 1,2,3,...,7,8);* **black death** *- унищожавате сградите на противниците ви;* **i r winner** *- печелите играта;*

BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
Tel.: 02/954-9090, E-mail: info@bitex.com
954-9094
интернет за всеки
INTERNET

MADDEN 2001

*В играта можете да откриете голямо количество скрити отбори. За да направите това изберете "settings" и след това изберете "secret codes". Въведете някой от следните кодове, за да отключите скритият отбор: 1994 All-Madden team – **94MADDEN**; 1994 Broncos team – **OUCH**; 1994 Chargers team – **CHARGE**; 1995 All-Madden team – **1995MAD**; 1996 All-Madden team – **MADDEN96**; 1996 Packers team – **ALMOST**; 1996 Panthers team – **DEFENSE**; 1997 All Madden team – **MAD1997**; 1998 49ers team – **THECATCHTWO**; 1998 All-Madden team – **98MADDEN**; 1998 Packers team – **NOLUCK**; 1998 Vikings team – **MISSEDCHANCE**; 1999 All-Madden team – **1999MAD**; 1999 Rams team – **NOWHEREMAN**; 1999 Titans team – **MIRACLEPLAY**; 1960 Eagles team – **GREENWINGS**; 1977 Cowboys team – **USATEAM**; All 49ers team – **GOLDNINERS**; All Bears team – **BROWNBEAR**; All Bills team – **BLUEBILLS**; All Broncos team – **BUCKINGBRONCO**; All Chargers team – **BLUECHARGERS**; All Chiefs team – **REDCHIEFS**; All Colts team – **WHITECOLTS**; All Cowboys team – **BLUECOWBOYS**; All Dolphins team – **AQUAFINS**; All Eagles team – **GREENEAGLES**; All Falcons team – **BLACKFALCONS**; All Giants team – **BIGGIANTS**; All Jets team – **GREENJETS**; All Lions team – **SILVERLIONS**; All Packers team – **YELLOWPACK**; All Panthers team – **BIGCATS**; All Patriots team – **REDPATS**; All Raiders team – **SILVERRAID**; All Rams team – **GOLDRAMS**; All Redskins team – **REDINDIANS**; All Saints team – **MARCHINGIN**; All Steelers team – **BLACKSTEEL**; All Vikings team – **CONQUER**; EA Sports team – **INTHEGAME**; Mummies team – **KINGTUT**;*



ENEMY ENGAGED - COMANCHE VS. HOKUM

*За да бъдете неуязвим във файла **autoexec.bat**, въведете следното **"set comanche_hokum set UIT:600000000000"**. Това ще направи играча неуязвим за това количество секунди след излитането от кокпита.*

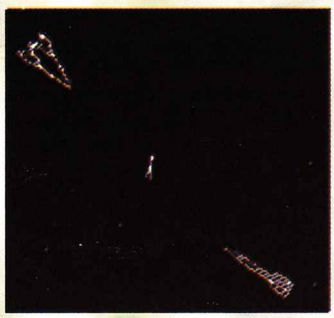
BALDUR'S GATE 2

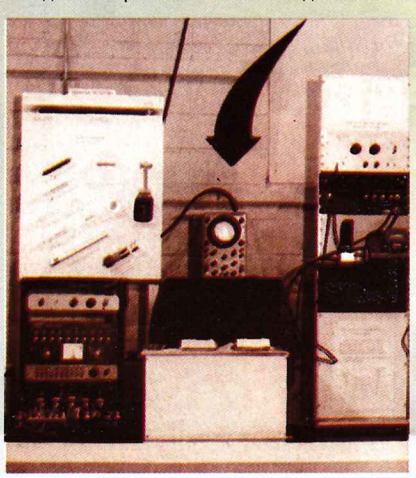
*Отворете файла Baldur.ini с текстов редактор (например с notepad), потърсете абзаца озаглавен **[Program Options]**. Точно под това заглавие напишете: **Debug Mode=1**, след това **запишете промените** и излезте от редактора. Започнете вашата игра на Baldur's Gate 2 и по време на играта натиснете **Control+Space**, за да активирате конзолата. **Внимание!** Кодовете трябва да бъдат въведени абсолютно точно, както е записано по-долу: XP за цялата ви група CLUAConsole:SetCurrentXP("броя на XP") и натиснете enter, за да активирате кода. **Злато**: CLUAConsole:AddGold("количеството злато, което желаете") и натиснете enter, за да активирате кода. **Забележка**: можете да давате XP и само на един герой от групата ви. За целта трябва да го изберете и докато портрета му е осветен да извикате конзолата и да въведете кода. За да дадете допълнителни XP на цялата ви група, щракнете върху малкото квадратче долу вдясно на дисплея, за да маркирате всички играчи и въведете кода. **Създаване на предмети:** CLUAConsole:CreateItem("код на предмета", количество) и натиснете enter, за да активирате кода. **Ето** един пример за коректно въведен код: **CLUAConsole:CreateItem("scrl75",100)** Това ще даде 100 Identify scrolls на водещия герой в групата ви. Запомнете, че всички магически предмети, които създавате трябва да бъдат идентифицирани преди да можете да ги използвате. Ето и списък на предметите, които можете да получите: **chan06** - Drizzt's +4 Chainmail; **leat08** - Studded Leather +3:Shadow Armor; **plat05** - Full Plate +1; **helm04** - Helm of Defense; **shld04** - Medium Shield +1; **shld06** - Large Shield +1; **shld17** - Buckler +1; **ring07** - Ring of Protection +2; **ring08** - Ring of Wizardry; **brac14** - Bracers of Defense AC 4; **clck02** - Cloak of Protection +2; **belt06** - Girdle of Hill Giant Strength **boot01** - Boots of Speed; **staf08** - Martial Staff +3; **hamm08** - War Hammer +2; **sw1h09** - Short Sword +2; **sw1h40** - Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha); **sw1h49** - Ninja-To +1; **sw2h09** - Warblade(2-H sword +4); **bow18** - Shortbow +2; **bow17** - Longbow +2; **slng03** - Sling +3; **ax1h03** - Battle Axe +2; **halb03** - Halberd +2. **Създаване на същества:** **CreateCreature("номера на същество стои на това място")** това ще ви даде същества, които да ви помагат в боя. Например: **dragred** - Red Dragon; **dragblac** - Black Dragon; **dragsilv** - Silver Dragon; **demnabo1** - Nabassu; **dempi01** - Pit Fiend; **uddeath** - Demon Knight. **Преместване в дадена област: MoveToArea("номера на областта")** това ще ви премести на всяка област в играта. Трябва да внимавате всичките ви играчи да са избрани преди да приложите кода. Номера на всяка една област в играта можете да получите чрез натискането на x по време на игра, а ето и номерата на някои основни области: Temple District - **AR0900**; Graveyard District - **AR0800**; Slums District - **AR0400**; Waukeens Promenade - **AR0700**; Government District - **AR1000**; Bridge District - **AR0500**; Docks District - **AR0300**; CityGates - **AR0020**; Umar Hills - **AR1100**; Suldanesslar - **AR2500**; The Nine Hells - **AR2900**; Domain of the Dragon - **AR1201**; Asylum Dungeon - **AR1512**; Bodhis Dungeon - **AR0801**; Astral Prison - **AR0516**; Planar Sphere - **AR0411**; Cult of the Unseeing Eye - **AR0202**; Rift Dungeon - **AR0204**; Demon Outerworld - **AR0414**; De'Arnise Hold - **AR1300**; Trademeet - **AR2000**; Druids Grove - **AR1900**; **Когато създавате герой** и имате debug mode=1 или cheats=1 и натиснете **CTRL+SHFT+8** статистиките ще станат максимални. **Разкриване на картата ExploreArea()** този код ще разкрие цялата карта. **Преместване и лекуване:** Когато имате Debug Mode=1 в baldur.ini, можете да използвате [CTRL] + R, за да излекувате даден герой и [CTRL] + J, за да се преместите на мястото на картата, върху което сочи курсора. **Лекуване на групата:** Когато имате Debug Mode=1 в baldur.ini, можете да използвате [CTRL] + T, за да излекувате цялата ви компания и да премахнете вредните заклинания. **Незабавно убиване:** Когато имате Debug Mode=1 в baldur.ini, можете да използвате [CTRL] + Y,за да убиете човека или чудовището, върху което се намира курсора. **Други чийтове:** Когато имате Debug Mode=1 в baldur.ini, можете да използвате [CTRL] + 1, за да промените armor class-а на избрания герой. [CTRL] + 6 и [CTRL] + 7, за да смените модела на избрания герой (с предишния и следващия, съответно).*

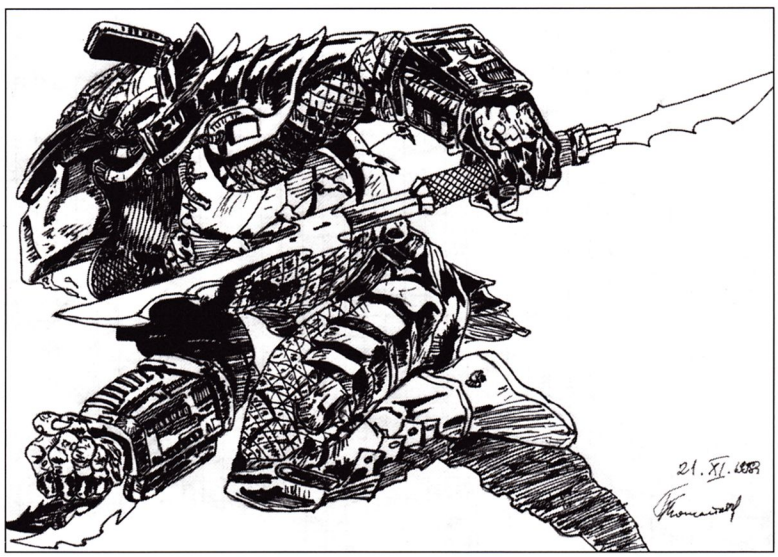
Малко история:

Pong, въпреки че не е първата видеоигра, беше първата игра за монетен играл автомат и първата игра, която беше достъпна за почти всички потребители. Pong беше огромен стимул за всички производители на видеоигри, поради факта че играта беше както за домашна, така и за масова употреба. Willy Higinbotham, създателят на Pong, често е титулуван за създателят на първата класическа видео-аркадна игра. Докато работил в Националната Лаборатория Брукхевън през 1958 година, Higinbotham превърнал един осцилоскоп в играла версия на видео тенис, която нарекъл "Tennis for Two (Тенис за двама)". Въпросът дали това наистина може да бъде смятана за първата видео игра е доста спорен като се има в предвид това, което се вижда на снимката, но все пак това е един впечатляващ резултата от историята на електронната индустрия. Постижението на Higinbotham е наистина забележително и играта се превърна в изключително популярна атракция за всички посетители на лабораторията. Но Higinbotham никога не патентовал творението си (но дори и да го бил направил патентът щял да бъде на името на американското правителство, поради факта, че машината е измислена по време на служебните му задължения). Така въпросът с първата патентована видеоигра останал открит. **Тази голяма чест** се пада на играта Spacewar, която официално се смята за първата компютърна игра. Програмата е написана през 1962 година от студента в MIT - Steve Russell. Spacewar е относително проста игра чийто графики се възпроизвеждат от осцилоскоп, а двама играчи стрелят с лазери по корабите си. Самата игра вървяла на PDP-1 миникомпютър, който бил много голям, много скъп и имал много ограничен кръг потребители. Spacewar се разпространявала предимно по компютърните лаборатории из Щатите и съвсем малка част от персонала им можели да играят на нея. В днешно време, естествено, PDP-1 версията на Spacewar е публично достояние, а играта има и своя Java версия. **1962 също е и годината през която студента от университета в Юта Nolan Bushnell** представил на по-обширна аудитория видеоигрите, демонстрирайки Spacewar в университетската компютърна лаборатория. Bushnell прекарал следващите седем години в опити да възпроизведе Spacewar в по-малък и по-евтин компютърен вариант - играл автомат, който да работи с монети. Bushnell работил изключително упорито и дори му се наложило да напусне работата си в Ampex, за да може да отделя повече време върху проекта си. Bushnell постигнал целта си чак през 1971 година и неговият вариант на играта бил наречен "Computer Space". Играта била пусната в употреба от производителя на монетни автомати - Nutting Associates. Тя се превърнала в невероятен хит! От една страна хората я намирали прекалено сложна, вероятно поради факта, че за пръв път се сблъсквали с видеоигра, но от друга - това било едно приятно забавление със значителен успех. **Докато Bushnell се опитвал да направи Spacewar** достъпна за голяма част потребители, инженерът Raplh Baer се заел със задачата да изработи видеоигра за домашна употреба. Той започнал проекта си през 1966 и през 1971 завършил изработката на ball-and-paddle - телевизионна игра, лицензa за която станал притежание на Magnavox. През 1972, Magnavox издали творението на Baer под наименованието Odyssey. Това била първата видеоигра предназначена за домашна употреба. **Bushnell от своя страна бил разочарован** от не особено големия успех на Computer Space, но продължил да вярва в бъдещия успех на компютърните игри. Поради тази причина той основал фирмата Atari през 1972 година. Bushnell първоначално имал намерение да кръсти компанията си Syzygy, но това име вече било използвано от една фирма за покривни материали. Първият инженер в Atari бил Al Alcorn, доскорошен стажант в Ampex. Плановете на Bushnell били първата игра на фирмата да бъде с коли, но поради факта, че Alcorn имал относително малък опит с видео игрите, поставената му задача била да създаде проста игра на пинг-понг. След като била завършена играта била озаглавена "Pong" по две причини: звукът, който издавало топчето, когато се удряло в нещо и поради това, че авторските права за името "Ping-Pong" вече били заети. Всъщност Bushnell излъгал Alcorn като му казал, че има подписан договор с General Electric за издаването на Pong като домашна видео игра. Bushnell първоначално дори нямал намерението да продава Pong, а просто искал Alcorn да придобие известен опит. За тест на играта, първата аркадна машина с Pong била разположена в местен бар (Andy Capp's в Sunnyvale). Какво се случило първата вечер в бара? **Един от редовните посетители се приближил към играта Pong game** любопитно и гледал как топката се движела тихо по екрана като че ли е във вакуум. Скоро след това негов приятел се приближил. Инструкциите били следните: "Избягвайте изпускането на топката за по-висок резултат". Единият от приятелите пуснал монета от 25 цента в машината и се чуло пиукане. Играта започнала. Те гледали глупаво как топката се появявала на произволно място от едната страна на екрана, изчезвала на другия и всеки път резултатът се променял. При 3-3 единият хванал дръжката за управление и при 5-4 успял да уцели топката. Чул се приятен звук и топката отскочила към другата страна на екрана. Станало 6-4. При 8-4 и другият играч усвоил употребата на ръчката. Точно преди да стане 11-5 те успели да разменят няколко удара и играта свършила. След още седем монети те вече си разменяли сериозни поредици от удари и звукът от ударите започнал да привлича останалите посетители на бара. Преди затварянето на бара всички посетители били играли на играта, а на следващият ден още в 10 сутринта пред бара имало опашка от мераклии, които искали да играят на играта. **Първоначално Bushnell възнамерявал да продаде Pong на Midway или Bally**, но след успешния тест решил, че Atari трябва да я произвеждат сами. Pong съвсем скоро се превърнала в огромен хит и играта се радвала на много почитатели. Тя дори имала и официален последовател - Pong Doubles. Но скоро множество други компании започнали да заливат пазара с игри подобни на Pong. Magnavox пък започнали да съдят компании наляво и надясно, защото притежавали патента за домашни видеоигри с машината си Odyssey. Atari от своя страна предвидили тази опасност и се застраховали като платили на Magnavox малка лицензна такса. По този начин Al Alcorn успял да направи напълно легална версия на играта за домашна употреба. Домашният Pong се появил през 1975 година и бързо станал най-продавания продукт в каталога на Sears catalog. Atari били принудени да продават домашния Pong чрез Sears, поради факта, че нямали необходимите ресурси, за да водят сами дистрибуцията на играта. Въпреки това Sears дали на Atari началният тласък, който им бил необходим, за да се появят на международния пазар. **Естествено набързо се появили множество клонинги на играта**, които започнали да предлагат по-ниски цени, подобрено управление, цветове, различни скорости, физика и възможност за повече играчи. Скоро обаче станало ясно, че пазара за този тип игри се е свил значително и хората започнали да се отегчават. Това довело до разработката на по сложни системи, които довели до излизането на Pong от употреба. **Наскоро Pong отпразнува завръщането си след като през 1999 година Hasbro Interactive (настоящият собственик на Atari) пусна на пазара Pong: The Next Level за PC и Sony Playstation. Разбира се 3-D обстановката е много далече от простите черно-бели графики на оригиналния Pong, но поне е запазена идеята за топката и двете блокчета.**

Стефан



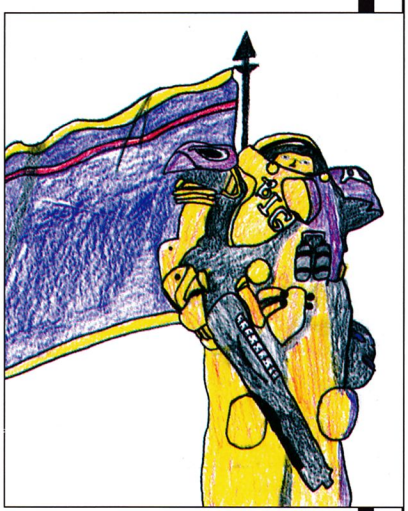




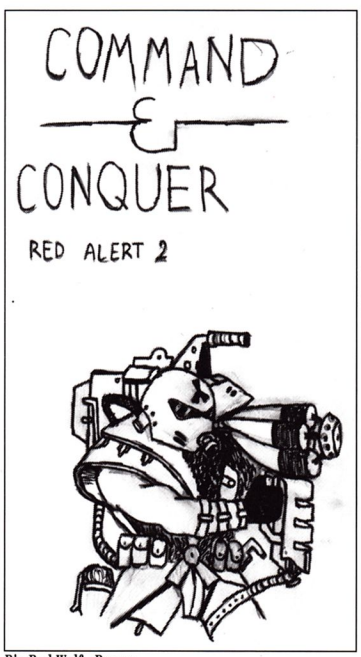
Sandro - София

Цветелина Демирева - Бургас

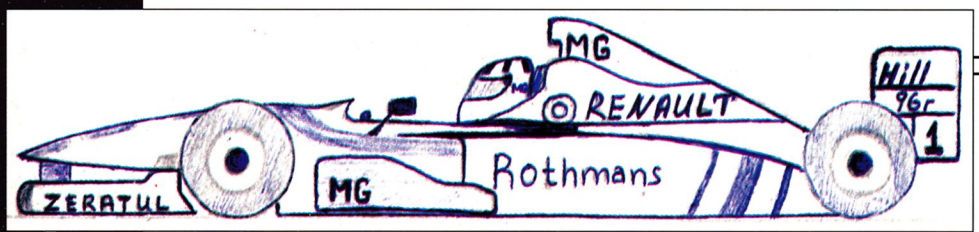
??????? - ????
по вина на редакцията - неизвестен :o(



Константин Тончев (Foxi) - Дулово



Big Bad Wolf - Варна



Zeratul

AOC®

only for your eyes

Spectrum Monitor Series

TCO 99 / ISO 9001 / ISO 14000 /
ISO 9241-3 / 1 Jahr Vor-Ort-Service /
36 Monate Garantie / VESA DPMS /
Plug and Play / Energy Star

AOC®

YOUR WORK NEVER LOOKED BETTER

http://www.reset.bg

Ресет Компютърс ЕООД

1303 София, пл. Възраждане
ул. Софроний Врачански №1
тел.: 9885375, 9817942, 9873191
факс: 9866016
E-mail: reset@reset.bg